La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 18 • MAYO • 1997
650 ptas.

Todos los nuevos juegos de Sierra para el 97

REPORTAJE

Prepárate para la invasión trekie:

- Star Trek Generations
- Star Fleet Academy
- Star Trek Voyager
- Star Trek Borg

TOP SECRETS INTERACTIVOS

Guías para:

- Larry 7
- La Luz del Druida
- Arakhas el Oscuro

LucasArts te desafía a un peligroso viaje por el salvaje oeste americano en

Outlaws

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

¡ESTRATEGIA DE COMBATE EN TIEMPO REAL Y ACCIÓN 3D!

ES LA GUERRA

MUZZLE VELOCITY

TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

¡Estrategia y Acción 3D en La Segunda Guerra Mundial!

Juega como Alemán, Inglés o Americano en la Segunda Guerra Mundial.

Dirige el movimiento de tus tropas y establece las órdenes de combate en tiempo real.

Sitúate en cualquier momento en medio de la acción manejando cualquiera de tus tanques...

...¡o de tus soldados!

www.digi4fun.com

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD

EDICIONES AMERICA IBERICA

Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich

editorial

Aventuras gráficas: renovarse o morir

Ha sido el género estrella dentro de los juegos de ordenador desde el mismo día en el que, por obra y gracia de LucasArts, el látigo y el sombrero de Indiana se pasearon por un título que marcó un hito dentro de la historia de los juegos de ordenador, pero hoy en día las aventuras gráficas atraviesan un delicado momento, viendo cómo por un lado los juegos de estrategia le ganan cada vez más terreno, y cómo por otro los clásicos juegos de acción mantienen intacta su popularidad gracias a la irrupción de Doom y su larga estirpe de descendientes.

Que cada día es menor el número de aventuras gráficas –en su concepción más clasica– publicadas es un hecho fácilmente constatable. Que menor es aún el porcentaje de ellas que obtienen una repercusión por lo menos resaltable es tan cierto como lo anterior, y cualitativamente, incluso más preocupante. Y si tal y como se vaticina, el futuro de los juegos de ordenador está estrecha y necesariamente vinculado al imparable desarrollo de Internet y a los sistemas multi-jugador –poco compatibles con el tradicional arquetipo de aventura gráfica–, la hegemonía y tal vez incluso la supervivencia de este género queda en una difícil posición, que pasa por enfrentarse al manoseado pero sabio lema de "renovarse o morir".

Las más grandes compañías están ya de hecho manos a la obra; Sierra comenzó por transformar sus más clásicas series en auténticos dibujos animados, para después lanzarse de lleno al terreno de las películas interactivas y los juegos tipo Myst, y acabar finalmente con una aún más drástica vuelta a la tortilla: la compañía americana ha hecho pública su decisión de no volver a realizar una aventura gráfica clásica y la mayor parte de sus nuevas producciones –entre las que se incluirán King´s Quest VIII: Mask of Eternity y Gabriel Knight 3– serán juegos 3D de desarrollo no lineal que utilizarán polígonos para representar personajes y decorados. LucasArts por su parte lanzará a finales de este año la tercera parte de su juego más popular, The Secret of Monkey Island,y todo parecer indicar que su aspecto estará más cercano a los dibujos animados que al tradicional molde de las aventuras...

Son sólo dos ejemplos, pero tremendamente significativos. Lo que no queda claro es si este cambio logrará acercar nuevos adeptos al género, o si en realidad será sólo el detonante de que los aventureros más veteranos nos rasguemos las vestiduras. Sea como sea, nuestro deseo no puede ser otro: ¡larga vida a las aventuras!

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

- **bajo mínimos**
- **pasable**
- **bueno**
- **muy bueno**
- **imprescindible**

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

sumario

NÚMERO 18 • MAYO • 1997

En portada:

LucasArts, que ya sucumbiera a la tentación de crear un juego al más puro estilo Doom con su Dark Forces, prueba ahora suerte de nuevo con otro fantástico juego ambientado en el oeste americano: Outlaws.

Pandora Directive

Interstate '76

U.S.Navy Fighters

REPORTAJES

Sierra 30

Viejos y nuevos clásicos. Una de las más veteranas y relevantes del mundo del sofware afronta el 97 con renovadas energías: a lo largo de estas páginas podrás encontrar un exhaustivo repaso a cuales serán sus futuros lanzamientos a lo largo de la presente campaña, que además de tocar prácticamente todos los géneros, nos traerá de nuevo a algunos de sus juegos más populares, como el mítico King´s Quest en su octava entrega: The Mask of Eternity.

Star Trek 36

Traspasando fronteras. El tópico de que los años no pasan por ella se ajusta a la perfección a una de la pocas series pioneras en el campo de la ciencia-ficción que ha sabido mantenerse en el candelero durante más de 30 años. Lo cierto es que además su estado de salud es inmejorable, y buena prueba de ello es que para gozo de trekies – y de aficionados a los juegos en general– cuatro juegos serán proximamente lanzados al mercado: Borg, Voyager, Generations y Star Fleet Academy.

AVENTURA/ROL

Wizardry: Nemesis 48

Rol hecho aventura. Combinando elementos de dos géneros tan populares como la aventura gráfica y el rol, SirTech ha dado form a un interesante título que sin duda atraerá a fanáticos tanto de un género como del otro.

Pandora Directive 52

Se abre la caja. Las aventuras de Tex Murphy, que comenzaron en el conocido Under a Killing Moon, tienen ahora excelente continuación en una compleja aventura con tintes de película interactiva y apasionante guión.

Harvest of Souls 56

El dolor del alma. Aunque al parecer en norteamérica Shivers obtuvo una notable repercusión, en nuestro país no cuajó en absoluto, y por ello esta disimulada secuela no cosecha mejores resultados que su predecesora.

Yoda Stories 58

El poder "$" de la fuerza. Rescatando de nuevo el sistema de juego utilizado en Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho, LucasArts nos ofrece este título cuyo mayor atractivo reside sin duda alguna en el carisma de los personajes del universo Star Wars.

P.Y.S.T 60

Parodia con saña. ¿Te imaginas como pueden quedar los decorados de un juego después de que cientos y cientos de jugadores los visiten?¿No? Pues los señores de Parroty sí, y fruto de ello es este singular título, concebido como una irreverente parodia del legendario Myst.

ESTRATEGIA

Deadly Games 62

Reclutar, adiestrar y combatir. La saga Jagged Alliance, desarrollada por Sirtech, llega a su segunda entrega, y para la oacasión nos ofrece nuevos mercenarios, renovados gráficos, sugerentes misiones y algunas opciones tan potentes como un editor de escenarios.

Cavewars 64

Conflictos subterráneos. Una de las más importantes compañías dedicadas a los "war-games", Avalon Hill, se abre por vez primera a explorar nuevos estilos para sus juegos, y aunque Cavewars no vaya a desbancar a Warcraft, tampoco está nada mal...

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

Interstate 76 66

Vigilantes de la carretera. Combinando el estridente "look" de los años 70, el desarrollo de las más clásicas "road movies", y una banda sonora que Tarantino firmaría para cualquiera de sus películas, Activision ha dado forma a un arcade tan original como entretenido.

The Need for Speed 2 68

Los ocho jinetes del Apocalispsis. Electronic Arts nos ofrece de nuevo la posibilidad de hacer algo que de otra forma continuaría estando en manos de unos pocos privilegiados: ponernod al volante de maravillas como un McLaren F1 o un Ferrari F50 y pisar el acelerador a fondo.

MotoRacer 72

La lucha contra la gravedad. Después de éxitos tan sonados como Flashback o Fade to Black, Delphine realiza una sorprendente pirueta y se interna en el género de los juegos de carreras, pero no de coches, sino de motos.

Spirou 74

El poder de Cianura. Dentro de su línea "La colección de tus héroes favoritos", que ya ha traido hasta nuestras pantallas a Tintín, Los Pitufos y Asterix y Obelix, la compañía francesa Infogrames nos acerca a otro popular personaje de los tebeos, el intrépido Spirou.

X-Men: Children of the Atom 76

La gota que colma el vaso. Acclaim continua empeñada en seguir explotando una vez tras otra el filón de los personajes de cómic, pero lo malo no es esto, sino la reiteración continuada del mismo tipo de juego de forma invariable.

Death Drome 78

Vértigo sobre ruedas. Con inspiraciones procedentes de cosas tan dispares como Tron o el inefable Doom, este juego nos ofrece un peligroso desafio que merece además otro calificativo: mareante. Sólo apto para estomagos a prueba de bomba...

Last Rites 80

Aquellos días oscuros. Ambientado en un desolador futuro, este juego de Ocean nos vuelve a plantear una filosofia de juego tomada prestada de esa inagotable fuente de inspiración llamada Doom. El resultado no es precisamente nada del otro mundo.

Alpha Storm 82

Sangre, sudor y hierro. Cualquier excusa es buena para intentar dar forma a otro Doom-clónico. En este caso una ambientación futurista y la inclusión de ciertos elementos procedentes de los juegos tipo Star Control son el pretexto para ofrecernos el mismo perro con distinto collar.

DEPORTES

International Rugby League 84

Las hormigas también juegan al rugby. Simular un deporte poco popular en nuestro país, como es el rugby, es ya de por si un importante handicap para un juego... pero si encima se le dota de unos gráficos minúsculos la cosa adquiere matices catastróficos.

SIMULACION

U.S.Navy Fighters '97 86

La US Navy ataca de nuevo. Los esfuerzos aunados de Jane´s y Electronic Arts están dando como resultado algunos simuladores realmente notables, hasta el punto de que como en el caso de este Navy Fighters, las secuelas no se han hecho esperar...

secciones

6 Léeme.bat

Aperturas, presentaciones, nuevos lanzamientos y diversas noticias de variado índole, componen este mes el contenido de estas páginas .

10 Interfaz

Aunque confesamos que la complejidad de algunas de las dudas que nos planteais a veces incluso nos desborda, seguimos intentando contestar todas vuestras cartas.

12 Zona Beta

Encabezada por un completo avance de nuestro juego de portada, Outlaws, esta sección incluye una vez más una buena lista de novedades.

71 Concurso

El fenómeno Quake continua gozando de buena salud. Este mes podreis haceros con un sensacional disco de nuevas misiones a través de un sencillo concurso.

88 Top Secret

Como llevamos haciendo ya habitualmente desde hace unos meses, hemos recopilado una variada lista de útiles trucos para algunos de los mejores juegos del mercado..

98 Top CGW

Vuestros votos continuan alimentando nuestra lista de favoritos, que este mes registra una sustanciosa novedad: Lara Croft, al frente del fenomenal Tomb Raider, se encarama por primera vez al número uno.

Este mes te regalamos RALLY CHAMPIONSHIPS
Encontrarás las instrucciones del juego en la página 90.

Un retorno inesperado

Constructor es la nueva producción de System 3, autores en tiempos de títulos tan innovadores y exitosos como Last Ninja. Con este juego, la compañía británica vuelve a estar en boca de todos, ya que se trata de un producto terriblemente original que no se parece a nada anterior. Constructor será un juego de estrategia en tiempo real en el que el jugador tendrá que adquirir terrenos y edificar en ellos, controlando además a los inquilinos de sus propiedades para obtener el máximo rendimiento de sus inversiones. Con varios modos de juego, Constructor tendrá gráficos 3D en alta resolución con unas animaciones 3D que resaltarán el increíble sentido del humor que se ha puesto en el juego. Después de más de cinco años de desarrollo, este título saldrá a finales del verano.

Nueva distribución

T&R Multimedia, empresa ubicada en Barcelona, distribuye en España los productos de Iona Software, una compañía irlandesa dedicada principalmente a títulos educativos. Los dos primeros, que ya están disponibles en las tiendas, en versión híbrida para PC y Macintosh, son "Los Héroes Matemáticos" –para aprender las operaciones matemáticas básicas de forma muy entretenida con los superhéroes más conocidos de Marvel Comics, como Spiderman o el Hombre de Hierro–, y "Juegos de Estrategia del Mundo" –una recopilación de 3 simpáticos juegos de diferentes culturas que desarrolla la creatividad estratégica–. Para obtener más información sobre los productos de Iona Software, puedes llamar al (93) 218 1638.

Inauguración en Madrid

New Software Center, distribuidora de GT Interactive y Acclaim en España, ha trasladado su sede social a Madrid. Con motivo de ello, el pasado 3 de abril se celebró una presentación en la que intervinieron los representantes de ambas compañías norteamericanas exponiendo sus lanzamientos más destacados para este año. Por parte de GTI, llegarán títulos como Unreal, Abe's Oddysee o Total Anihilation, que suponen un pequeño porcentaje de los casi de 80 productos que la firma norteamericana prepara. En el caso de Acclaim, Constructor o Iron & Blood serán sus insignias.

La nueva dirección de New Software Center es Pedro Muguruza 6, y el teléfono de información (91) 359 2992. Para todos los usuarios de productos de Acclaim y GTI, se ha creado la línea 902 113 918 como soporte técnico, que funciona de 9 a 14 h. y de 16 a 19 h. de lunes a viernes.

El monstruo ha nacido

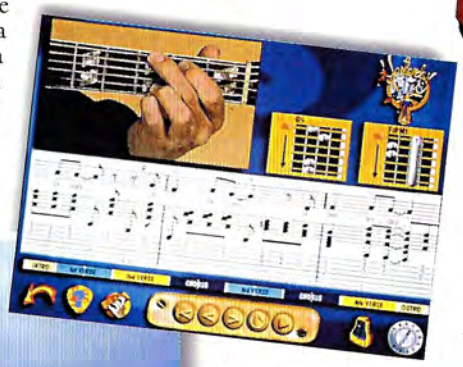
El día 5 de abril abrió en Barcelona una macrotienda con más de 500 m2, repartidos en 3 plantas, dedicados exclusivamente a productos en CD–ROM. Open Multimedia, que así se llama el centro, cuenta con espacios dedicados a demostraciones y ordenadores para que el público pueda conocer los productos antes de comprarlos, algo muy importante a la hora de invertir en un título. Además de contar con todos los programas que tienen representación oficial en España a través de las diversas distribuidoras, Open Multimedia ofrece también las últimas novedades importadas directamente de Estados Unidos, teniendo así un catálogo de más de 2500 productos pertenecientes a 300 editores de todo el mundo.

Otro de los valores añadidos de este centro es que se puede conectar de forma gratuita con Internet para acceder a las principales páginas especializadas en el entorno multimedia y de entretenimiento, ofreciendo así al usuario una información actualizada del mercado. También hay sala de lectura para consulta de publicaciones especializadas, un club, y un ambiente agradable para socializar con otros usuarios mientras se toma un café o un refresco. Open Multimedia quiere con ello ser algo más que una simple tienda, convirtiéndose en un punto de encuentro de gente interesada en este mundo informático.

Rayman

Ubi Soft amplía su catálogo

La distribuidora de origen francés ha lanzado una nueva línea de accesorios para juegos que incluye cuatro pads –Pro Player PC, Pro Player MAC, Turbo Player PC y Elite Player PC–, dos joysticks especializados sobre todo para simuladores de vuelo –Flight Leader y Flight Leader 3D–, tres ratones de diseño y un volante para juegos de carreras llamado First Racer.



En el campo del software, Ubi Soft prepara los lanzamientos de Guitar Hits 2 –secuela del popular programa de aprendizaje que incluye temas originales de Lennon y McCartney como "Let it be" o "Yesterday"–, y Rayman Designer –una nueva edición de las aventuras de Rayman con nuevos niveles y un editor para crear escenarios–. También cabe reseñar que dentro del ámbito del lanzamiento de POD –que cuenta ya con más de 100.000 usuarios en Internet–, este mes se celebró una presentación en París donde se mostró a la prensa un camión que recorrerá varias ciudades europeas con un impresionante simulador virtual del juego de carreras más potente de los últimos tiempos.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Armored Fist 2 Novalogic	05/97
Breakpoint 2 Ocean	06/97
Island of Dr. Moreau Psygnosis	08/97
Little Big Adventure 2 Adeline	07/97
Off Road Racing Sierra	10/97
Resident Evil Capcom	06/97
Steel Panthers III SSI	11/97
Unreal Epic Megagames	07/97
Voodoo Kid Infogrames	05/97
Waterworld Strategy Interplay	06/97

Teletipo

Fallout, el juego que Interplay preparaba basándose en el sistema de rol GURPS, ha sido cancelado por diferencias entre Steve Jackson –creador de GURPS– y la compañía norteamericana.

Microsoft lanza una campaña de fin de curso bajando los precios de numerosos productos de entretenimiento y multimedia. Las nuevas tarifas van desde 4990 a 9990 pesetas.

LucasArts ha llegado a un acuerdo con Microsoft para que todos sus juegos con opción multijugador en Internet se jueguen en la zona especial dedicada a ello que la multinacional tiene en el cyberespacio.

El lanzamiento de Dark Earth se ha visto retrasado debido a que Kalisto, desarrolladora del juego, aún no ha llegado a un acuerdo de distribución internacional de sus productos.

Los mejores precios

Nombre .....
Apellidos .....
Dirección .....
Localidad .....
Provincia .....
Código Postal ..... Teléfono .....
Forma de envío contrarreembolso: Correo ❑ Agencia de Transporte ❑

700 Ptas

omoción válida hasta 31/05/97o fin de existencias.

THE CROW: CITY OF ANGELS

Manual en español
CD ~~7.995~~ 7.295

SPACE JAM

Manual en español Textos en inglés
CD ~~7.995~~ 7.295

NBA JAM EXTREME

Manual en español Textos en inglés
CD ~~7.995~~ 7.295

OFERTA ESPECIAL CENTRO MAIL PARA LOS LECTORES DE COMPUTER GAMING

¡Cómpralos!,
presentando este vale en tu Centro Mail más cercano (ver últimas páginas de la revista);
o envíalo por correo a: **Centro Mail • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid**

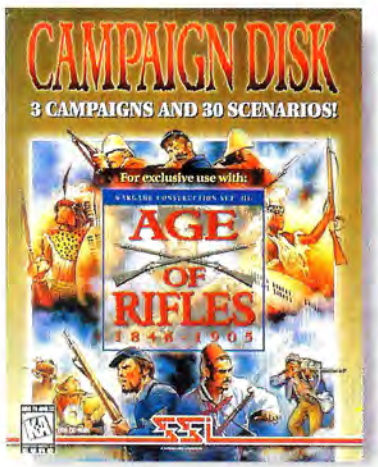
CENTRO MAIL

C&C surge otra vez

Virgin ha sacado este mes la edición para Windows 95 en alta resolución –al igual que la versión de Macintosh– de Command & Conquer, a un precio de 4.990 pesetas. De forma casi simultánea ha salido Red Alert: Counterstrike, que por sólo 2.990 pesetas incluye 16 misiones nuevas para la última producción de Westwood, y más de 100 niveles multijugador. Pero las innovaciones de este título no se quedan ahí, ya que también hay nuevas unidades como Tanques Tesla y Superjets, la clave para abrir las misiones ocultas denominadas Giant Ant, 8 nuevos temas de audio, y una serie de utilidades para el escritorio de Windows. Este CD-ROM tiene también la última versión de Westwood Chat –para Internet– y las actualizaciones más modernas de Red Alert. Una auténtica delicia para "C&C-maníacos".

Dentro de su línea dedicada especialmente a los más pequeños, Virgin ha lanzado Flipper, una aventura del popular delfín con numerosos puzzles y actividades educativas que enseñarán a los niños numerosos detalles de la vida de estos simpáticos mamíferos. Flipper tiene un precio de 3.990 pesetas y está en inglés.

Mindscape a por todas



El grupo editor británico, distribuido en España por Procin, ha firmado un acuerdo con Lego para crear Adventures on LEGO Island, un juego que combinará acción, fantasía y construcción en el primer título de Lego para CD-ROM. También SSI, perteneciente al grupo y autores de numerosos juegos de estrategia, ha firmado un contrato con Strategic Studies Group (SSG), creadores de Warlords y Reach for the Stars, para publicar la nueva línea de productos llamada genéricamente "Decisive Battles of World War II". El primer título de la serie será The Ardennes Offensive, centrado en la batalla de Bulge librada en Bélgica durante el mes de diciembre de 1944.

Mientras tanto, ha salido ya Age of Rifles Campaign Disk, un CD-ROM con 3 nuevas campañas y 30 escenarios para el reciente juego de SSI. Las campañas presentan el motín de las colonias británicas en India –7 batallas de la rebelión Sepoy de junio a diciembre de 1857–, las guerras de la Unificación Italiana –durante las que el ejército francés trató de ganar prestigio expulsando a los austríacos de Italia–, y la ofensiva dirigida por el General Hood para impedir que la Unión invadiera Georgia en 1864.

Buenas noticias para los niños

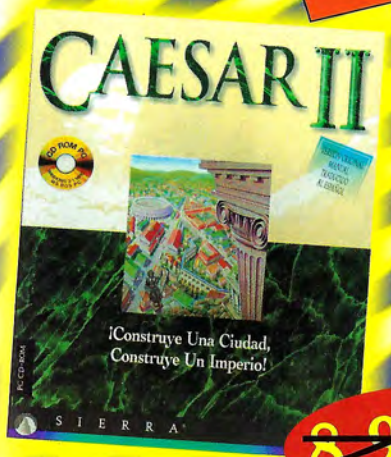
Disney Interactive ha lanzado tres nuevos productos infantiles, todos ellos a un precio de 6500 pesetas. El primero de ellos, "Estudio Gráfico 101 Dálmatas", permite realizar tarjetas de visita, invitaciones, felicitaciones, etiquetas, calendarios, y un sinfín de proyectos para imprimir material de escritura, todo ello con elementos de los perros más conocidos de la productora cinematográfica. También sale el "Libro Animado Interactivo de Winnie Pu", híbrido para PC y Macintosh especialmente diseñado para niños a partir de 3 años, para que puedan potenciar y desarrollar sus capacidades de lectura en dos idiomas (inglés y castellano). Por último, mencionar "Timón y Pumba: Juegos en la Selva", una divertida colección de 5 juegos para Windows que tienen como protagonistas a la simpática pareja de "El Rey León".

FE DE ERRATAS

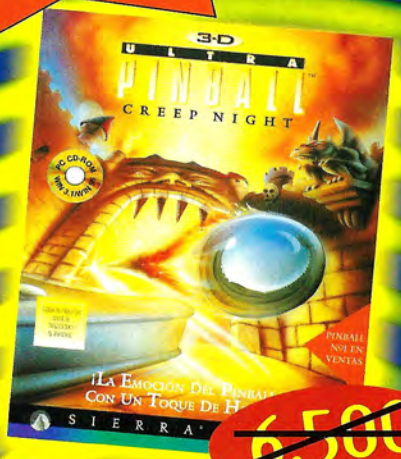
En el número 17 correspondiente al mes de abril, dentro del especial de trucos, había dos errores en la sección de Sim Copter: el código para obtener combustible es "Gas does grow on trees", y el que permite seleccionar helicóptero es "I'm the CEO of McDonnell Douglas" (no tienes que teclear las comillas).

En la review de POD, juego de portada del mismo mes, se hablaba de 36 circuitos cuando en realidad son 32 (16 y los mismos en modo "reverse").

¡¡Precios Mágicos!!

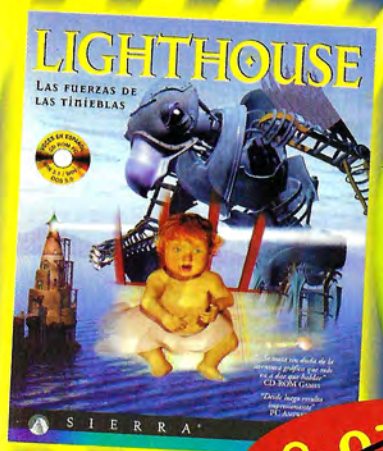


~~8.900~~



~~6.500~~

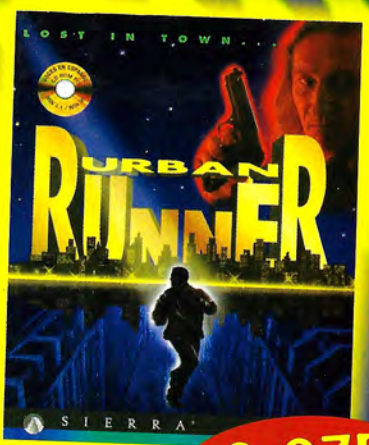
~~9.500~~



~~8.975~~

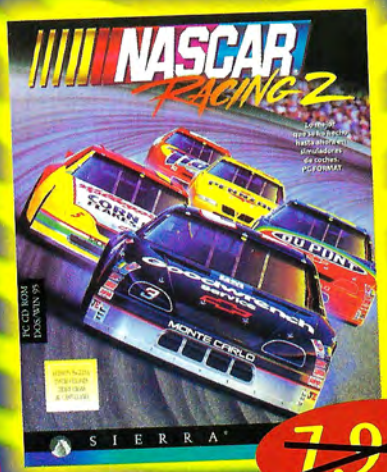
AHORA 4.975 Pts. CADA UNO

I.V.A. INCLUIDO



~~8.975~~

~~7.650~~



~~7.950~~

PRECIO MÁGICO. Y además, con la compra de cualquiera de estos productos, te llevarás una camiseta. DE REGALO.
Para que pases la primavera fresco.

SIERRA®

Avda. de Burgos, 9-1º of. 2
Madrid 28036
Tel.: (91) 383 26 23
Fax: (91) 383 24 37
Hot Line: (91) 383 27 60

COKTEL EDUCATIVE

Hola, soy una lectora de Avilés y estoy desesperadamente atascada en el juego "Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes". No se cómo actuar dentro de la ópera para saber cosas de Anna o poder averiguar el domicilio de la misma. ¿Qué hago con la señora viejecita que parece esperar algo de mí?

Alicia González
Avilés

Lo primero será enseñar las entradar al acomodador que se encuentra situado en la parte de la izquierda. Para ver el camerino de Anna Carroway tendrás que hablar personalmente con el director, el cual se negará a enseñártelo. Muestra las entradas al acomodador y sube hasta el palco. Encontrarás una señora, a la cual deberás enseñar las entradas también. Si hablas con ella, te dará una nota para que puedas ver el camerino de Anna. Dale la nota al director e intenta coger cualquier cosa del camerino. Como el director no te dejará, tendrás que hablar con Watson para que le distraiga. En cuanto al domicilio, más adelante, Antonio te dirá donde vive Anna.

Necesito una gran ayuda en el juego "Prisonner of Ice" porque no sé qué hacer con el cuadro eléctrico. Me he vuelto histérico haciendo combinaciones con los cables porque no puedo desbloquear la compuerta al no tener ni idea de la combinación de interruptores.

José Agudo
Madrid

Es más fácil de lo que parece y deberás tener tu sentido común trabajando al máximo: tanto en la parte inferior como en la superior, existen entradas y salidas para los mismos colores de cables. No tendrás más que colocar los interruptores de tal forma que si una corriente tuviera que pasar a través de ellos, lo haría de forma continuada. El interruptor permite que la corriente pase hacia el lado que lo inclinas. Es muy simple y no intentes encontrar una solución rebuscada porque entonces te perderás.

Hola amigos, me gustaría que respondierais a una duda que tengo desde hace tiempo sobre el juego Maniac Mansion: necesito con urgencia un código para abrir la puerta del laboratorio y me han dicho que lo consigo jugando a las maquinitas, pero ¿dónde consigo la corriente para poder encenderlas?

Minerva de Juan
Córdoba

Cuando consigas la combinación de la caja fuerte controlando a Michael, coges el sobre que hay dentro y bajas las escaleras. Te encontrarás con la adorable Edna. Deberás salir de la mazmorra e ir hasta la habitación de los videojuegos. Coge la llave pequeña y el sobre de Michael y ábrelo. Encontrarás una moneda para jugar al juego de los meteoritos. Aparecerá una lista de récords y debes anotar el mayor de todos. Cámbiate a Michael y dale todo a Dave, el cual será capturado en la habitación de Edna. Cuando estés en la mazmorra, coge a Syd y que le dé todo a Dave, quien podrá abrir los candados del laboratorio utilizando el récord de la máquina de los videojuegos. Como ves, no necesitas sino una moneda para jugar a los videojuegos.

Estimados amigos de Computer Gaming World: os escribo para preguntaros si existe una versión de la serie de dibujos animados "Bola de Dragón" en juego para PC. ¿Dónde la puedo adquirir?

Dimas Streich
Gerona

La única noticia que nos ha llegado a esta redacción sobre la existencia de tal juego es un conocimiento poco exacto de una versión en japonés, de la cual no sabemos nada acerca del precio ni del lugar en donde podrías conseguirla. Si

bien no descartamos la posible aparición en algún momento de la versión por la cual preguntas, en éste momento te transmitimos los únicos datos de los que disponemos.

Estoy atascada en el juego "Mundodisco" y mis preguntas son estas: ¿Debo coger el cinturón del pescadero cuando está en el W.C.?, ¿Cómo?. ¿Tengo que llenar el cuenco de barro con natillas o con agua y jabón? ¿Para qué sirve?

Laura Moral
Barcelona

Verás, lo primero es regresar a la pescadería y usar el hilo para coger el pulpo. Pone el pulpo y las natillas en la lata del servicio, luego intercambia las ciruelas pasas por el caviar del pescader y consigue también de su cinturón una hebilla de oro. Más adelante tendrás que hablar con Sal habiendo leído el grafitti del servicio y es a ella a quien tienes que dar el coco junto con el huevo y la harina de maíz. Las natillas de la abuela fueron para llenar la cacerola.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

"...UN HITO EN ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO"

"★★★★★"

CONQUEST EARTH

"PRIMER CONTACTO"

EIDOS INTERACTIVE PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE DATA DESIGN INTERACTIVE

PRODUCIDA POR STEWART GREEN DIRIGIDA POR EAMONN P. BARR REALIZADA POR STEVE BATISTE SUPERVISADA POR ROB KEDWARD

PROGRAMADO POR STEVE KEEN PROGRAMADOR SENIOR CHRIS GUEST REALIZADOR ARTÍSTICO SIMEON HANKINS DIRECTOR ARTÍSTICO ROB DORNEY

PRESENTACIÓN DAVE GARBETT EFECTOS ESPECIALES SCOTT SHORE AYUDANTES DE DISEÑO ROB JAMES, PHIL ROWE

DATA DESIGN InterActive

EIDOS INTERACTIVE

PC CD ROM

PROEIN SOFTWARE

Velázquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
Http://www.proein.com

PROXIMAMENTE

Outlaws

Genuino "spaghetti western"

La nueva producción de LucasArts viene cargada de sorpresas que difícilmente podrás encontrar en cualquier otro título. La primera es el tema central del argumento: un drama que tiene lugar en el Viejo Oeste.

Utilizando los engines de Dark Forces y Rebel Assault, Stephen Shaw (programador y co-diseñador de Outlaws, anteriormente de Full Throttle), decidió hace ya un tiempo crear un juego de acción al más puro estilo "spaghetti western" de los 60. Fan incondicional de los filmes de Sergio Leone, uno de los grandes directores de películas del oeste –y uno de los que más títulos rodó de este género–, Shaw quería combinar acción y línea argumental sin limitarse a hacer un Doom más.

Así pues, una vez manos a la obra, había que diseñar varios elementos de partida con los que Outlaws comenzaría a tomar forma: los personajes, la historia, y unos primeros bocetos de cómo sería el juego en sí. Estaba claro que la atmósfera estaría marcada por paisajes desérticos, grandes y profundos cañones, pueblos sin ley, viejas minas abandonadas, y numerosos forajidos orquestados por una maquiavélica mente movida por la ambición. En definitiva, todos los tópicos del género cinematográfico.

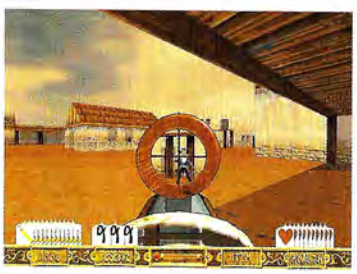
La historia

El protagonista de Outlaws es el ex-marshall James Anderson, un hombre de mediana edad que en su día fue el representante de la ley más temido de todo el Oeste. Una oscura historia, sobre unas muertes sin juicio previo, hizo que Anderson se retirara a llevar una monótona vida de granjero junto a su mujer Anna y su hija Sarah. El tiempo pasa y Sarah se convierte en una preciosa niña que disfruta fantaseando sobre las hazañas de su padre.

Bob Graham es un ambicioso "caballero" que desea apoderarse de todas las tiendas del condado para crear la mejor y más próspera ciudad del estado, SU ciudad. Para ello, necesita que todos los granjeros le vendan sus propiedades, y encarga a sus hombres la tarea de persuadir a los buenos americanos de la zona para que acepten el negocio. Los asesinos que trabajan para Graham están liderados por un auténtico psicópata llamado "Dr. Death" Jackson –vestido como un sádico dentista que aterrorizaría a cualquiera–, una bestia sin escrúpulos con una visión muy particular de cómo deben hacerse las cosas.

Un buen día, Anderson va a la ciudad a hacer unas compras que le ha encargado su dulce Anna, y mientras cumple con su deber, unos hombres del implacable Graham se dejan caer por su granja para hablar con su mujer sobre la propiedad de las tierras...

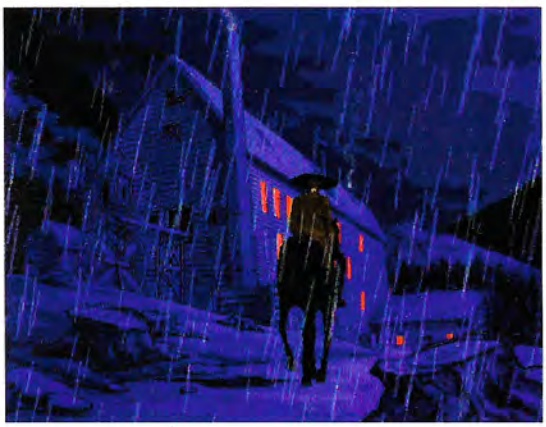
Cuando Anderson vuelve a casa, su rostro se desencaja en una espeluznante mueca de horror, al descubrir que el hogar que tanto le ha costado levantar está en llamas. Espoleando a su montura se apresura como llevado por el demonio hacia el lugar del siniestro. Cerca de los ya restos de la estructura que ha visto los días más fe-



LOS PROTAGONISTAS

James Anderson (a la izquierda) y Bob Graham (a la derecha), los dos antagonistas de Outlaws que sin saberlo, se encuentran dos veces en su vida con resultados mortales en ambas ocasiones. Bob es responsable del trauma infantil de James.

Cuando Anderson vuelve a casa, su rostro se desencaja en una terrible mueca de horror, al descubrir que el hogar que tanto le ha costado levantar está en llamas...



lices de su vida, el ex-marshall descubre a Anna tendida en el suelo... moribunda. Tras decirle a su esposo que su pequeña Sarah ha sido secuestrada, Anna exhala su último aliento en brazos de su amado.

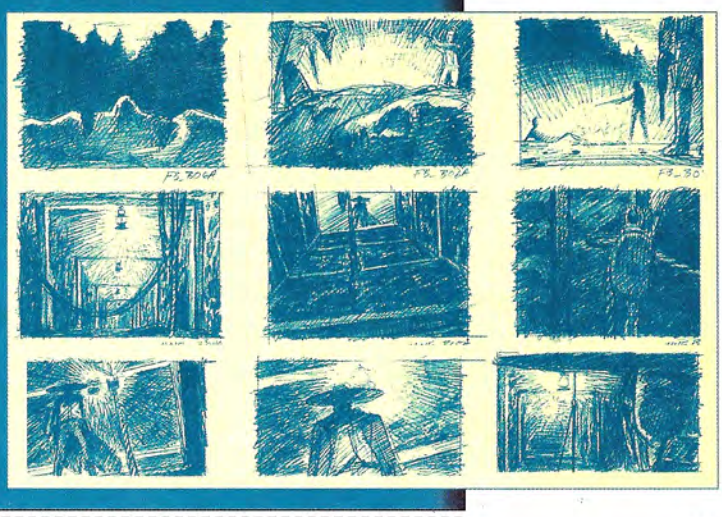
Las imágenes, ideas y recuerdos que pasan por la mente de Anderson en ese momento, quedan recluidas en un lejano rincón de su mente ante el imperativo deseo de venganza que se apodera de él. Ciñéndose la cartuchera y proveyéndose de munición, el ex-marshall se erige en juez y verdugo de los criminales que han cometido tamaña barbaridad, y espolea una vez más a su caballo para dirigirse en busca de su hija. Atrás queda la tumba de su Anna...

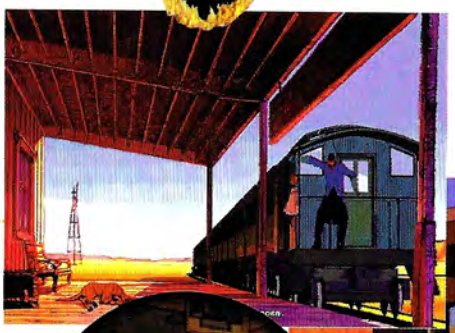
Algunas sorpresas

Sin lugar a dudas, todo un drama. Un hombre atormentado dispuesto a llevar una cruzada en solitario. Todo esto acentuado por un trauma infantil que se repite al final del juego en la persona de su hija, afortunadamente con distinto final que en el caso del padre. Esto sitúa perfectamente el escenario y ambienta la acción. A lo largo de nueve extensos y complejos niveles , el jugador tiene que abrirse camino hasta llegar al clímax final donde recuperará a la pequeña Sarah.

PLANIFICACIÓN DE CINE

Como ya se ha mencionado, Outlaws es el primer juego de aventura y acción que transmite al 100% la ambientación del "spaghetti western", inspirado sobre todo por las películas de los 60. Al igual que en cine, para desarrollar las secuencias animadas, el equipo de diseño de Outlaws tuvo que dibujar infinidad de storyboards.





A lo largo de nueve extensos y complejos niveles el jugador ha de abrirse camino hasta el clímax final

Outlaws se juega en un entorno 3D al que ya está acostumbrado cualquier jugador que se precie, con opciones ya comunes como el mapa automático o diferentes armas entre las que elegir. Sin embargo, destacando de producciones que ya aburren, este juego incorpora numerosas novedades tanto a nivel de interfaz como de juego.

DEL PAPEL A LA PANTALLA

Antes de hacer nada en el ordenador, se suelen hacer decenas de dibujos a mano hasta dar con la línea y estilo deseados para los personajes. Inspirado en la serie de animación Aeon Flux, de la MTV, el estilo de Outlaws reproduce fielmente las ideas del papel en la pantalla.

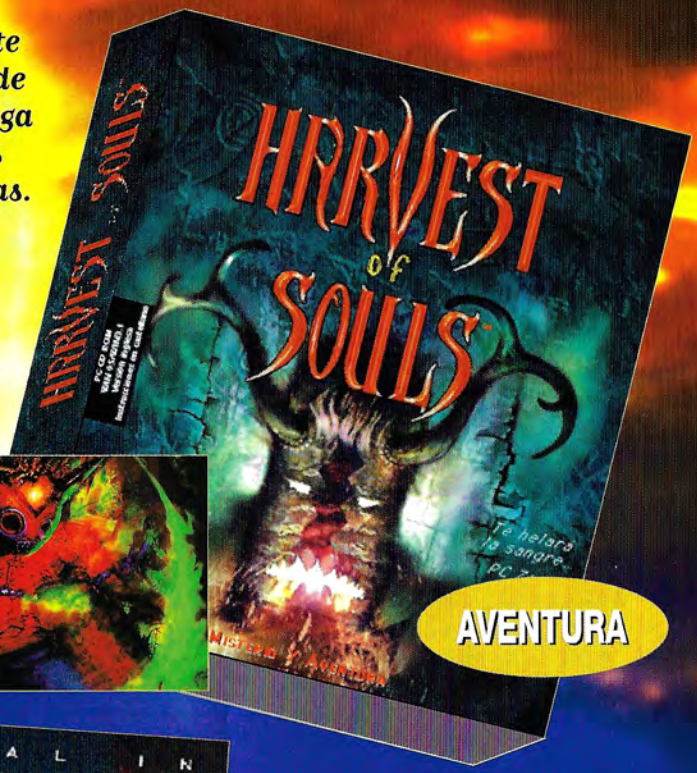
A diferencia de la mayoría de los juegos tipo Doom, existe un pequeño inventario de objetos que resultarán útiles durante el nivel, como pueden ser aceite para la lámpara o un botiquín. También hay un apartado especial dedicado a la munición, y es imprescindible recargar las armas a costa de unos segundos que pueden resultar pre-

ENRÓLATE

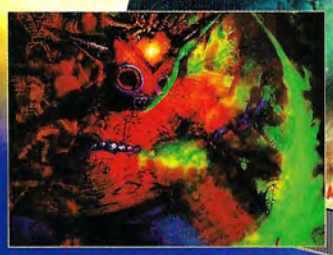
ROL

Un impactante juego de rol de la famosa saga de Dragones y Mazmorras.

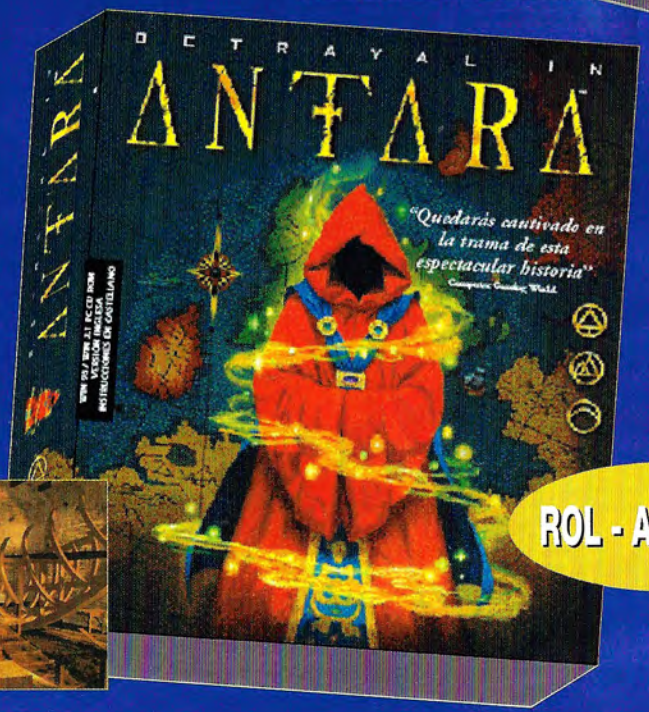
Descubre un mundo fantástico en el que magia y realidad se confunden.



AVENTURA



Una magnífica aventura 3-D en primera persona en un mundo sobrenatural.

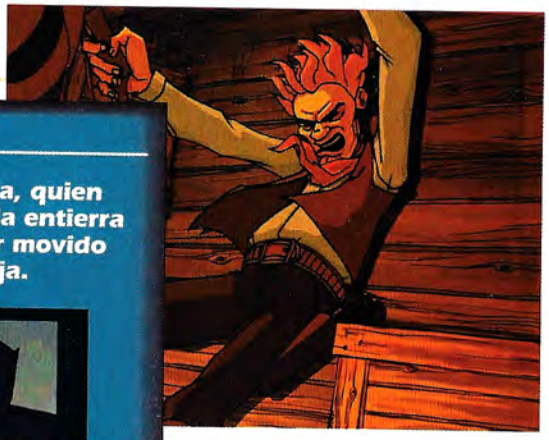


ROL - AVENTURA

SIERRA®

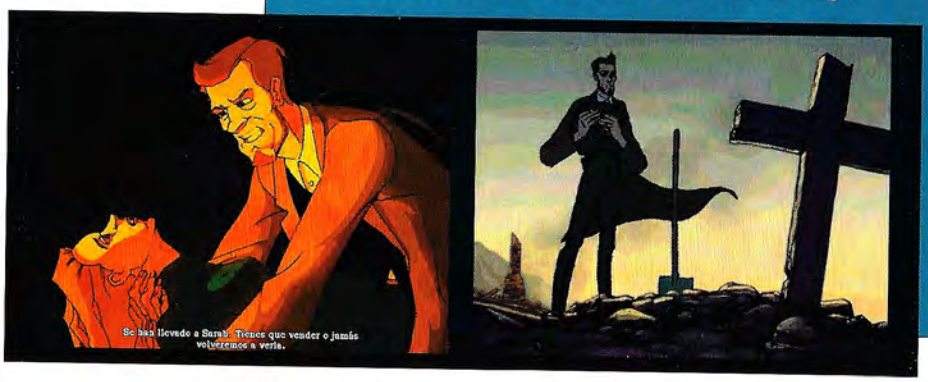
COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA

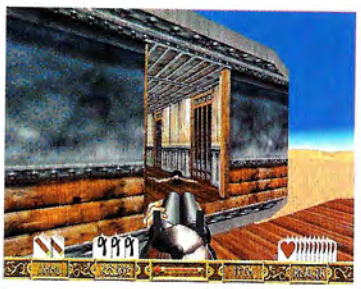
Avda. de Burgos, 9, 1.° Oficina 2
Tel. 383 26 23 Fax: 383 24 37 28036 Madrid
Hotline: 383 27 60



EL DETONANTE

Tras el cruel asesinato de su esposa Anna, quien muere en sus brazos, James Anderson la entierra y se transforma en un implacable vengador movido por la desesperación del secuestro de su hija.





ciosos. Las llaves se siguen utilizando automáticamente, pero no todas las puertas se abren de una forma convencional. Al igual que en Tomb Raider hay unos cuantos puzzles que resolver para acceder a determinadas áreas, y en cada nivel hay numerosas pruebas de ingenio que a veces consisten en descubrir un acceso oculto, otras en reventar una grieta del muro con dinamita, no pisar determinadas zonas del suelo para no activar una trampa... Un gran número de novedades que se desvelarán en próximas fechas con la versión en castellano del juego.

Para terminar, destacar que existen tres modos de juego: uno de misiones históricas –que incluye divertidas misiones con grandes "revivals" de clásicos como Indiana–, la aventura en sí –los niveles con la historia–, y el juego en red con cinco modalidades diferentes para satisfacer a todos.

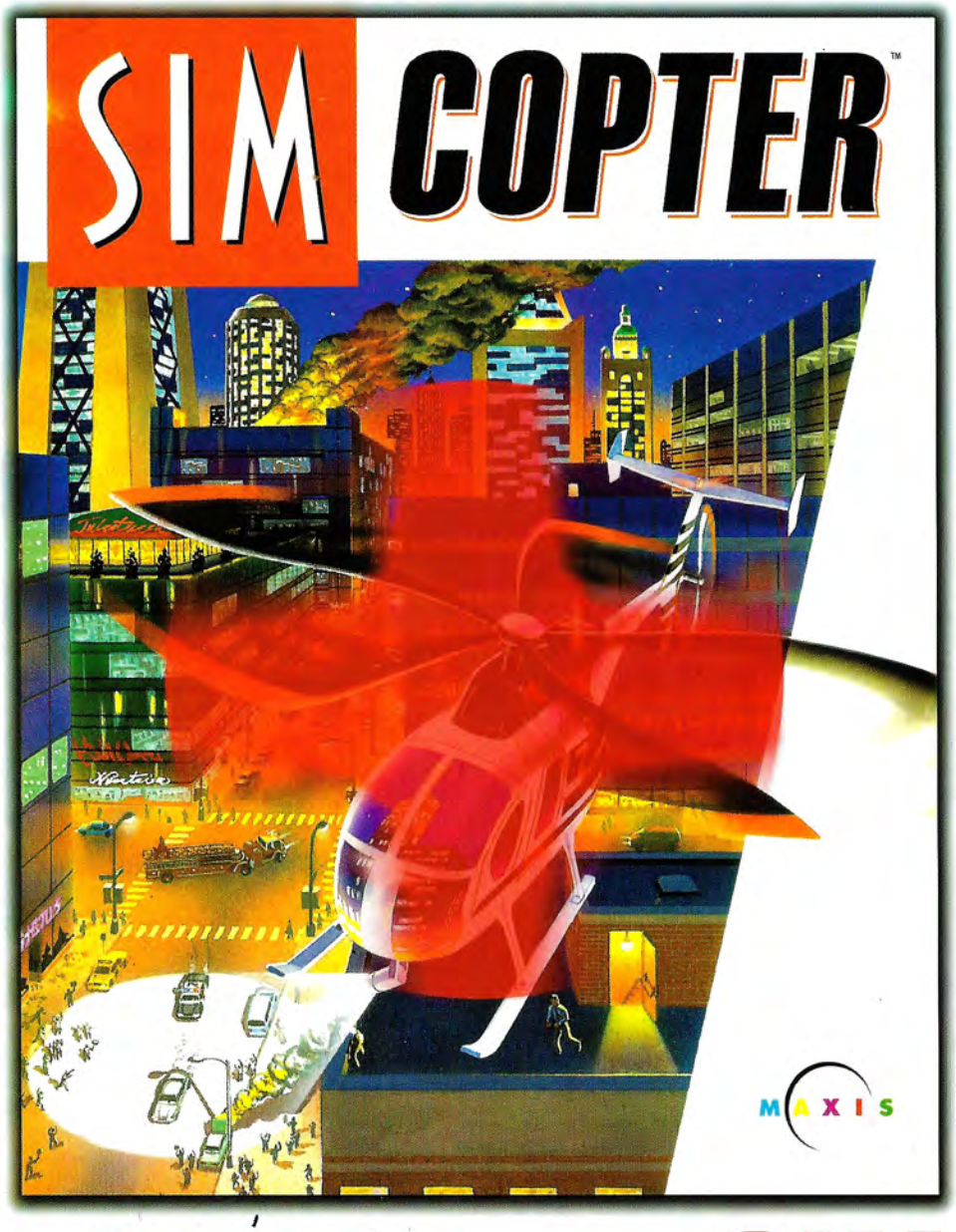
UN TRAUMA INFANTIL

James, de niño, y Sarah, su hija, se ven en la misma situación en un momento de sus vidas muy similar. Los dos se ven obligados a encañonar a alguien, aunque el resultado en ambas ocasiones es bien diferente. Las secuelas son inevitables.

Outlaws

Editor: LucasArts
Distribuidor: Erbe

Recuerda: siempre que Sim City 2000 pida auxilio...



© 1997 MAXIS, INC. Todos los derechos reservados a nivel mundial.

Ya a la venta

Textos de pantalla en castellano

Más de 300 misiones diferentes.

Tú eliges entre ser policía, bombero o ambulancia aérea.

Puedes cargar tus ciudades creadas con Sim City 2000.

Perspectiva 3D con polígonos y mapeado de texturas.

Tan fácil de manejar como un simple arcade.

No necesitas Sim City 2000 para jugar con Sim Copter.

el primer SIM con alma de ONG

ERBE

ERBE Software: Méndez Álvaro n 57, 3 planta · 28045 Madrid · Tel.: (91) 506 42 00 · Fax: (91) 528 83 63

Bug Too!

Las divertidas aventuras de este insecto que Sega presentó el año pasado para PC, tienen ahora continuación.

Bug Too!

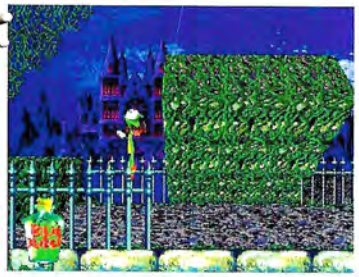
Editor: Sega
Distribuidor: Sega

El insecto más dicharachero

Bug Too! supondrá una evolución con respecto a su predecesor, y no sólo a nivel visual, sino también en cuanto a lo que a los puzzles se refiere. En realidad, todo vendrá dado por el mayor tamaño de pantalla que se ha incorporado al juego, que implica que el movimiento de profundidad añada algo de dificultad a los saltos y otros aspectos del juego.

Con nuevas criaturas y enemigos, y tres simpáticos personajes a elegir para jugar, Bug Too! llevará al jugador hacia un nuevo nivel de entretenimiento, con unos gráficos muy potentes a pantalla completa y unas animaciones 3D en alta resolución que de alguna forma hilan una cierta historia entre los diferentes niveles del juego.

Su lanzamiento está previsto para dentro de unas semanas, y por lo que hemos podido comprobar, si Bug era divertido, esta segunda parte va a mantener pegado a la silla a más de uno durante muchas horas. Seguramente será uno de los grandes títulos de plataformas de los próximos meses.



Jack Nicklaus 4

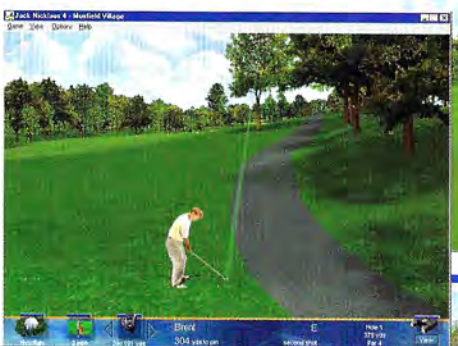
La serie de juegos que lleva el nombre del prestigioso golfista, ha sido una de las más galardonadas en todo el mundo

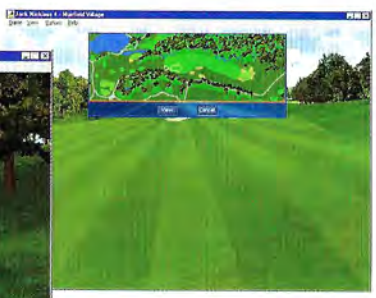
Cada vez más real

Parece que esta nueva entrega lleva también el mismo curso que sus predecesoras. Además de incluir un modo multijugador que también permite jugar a través de Internet, esta edición de Jack Nicklaus posee una arquitectura de circuitos en alta definición que gracias a su programación en el entorno nativo de Windows 95, ofrecerá al usuario una gran velocidad. Los jugadores son totalmente reales, digitalizados y superpuestos al campo.

También destaca acerca de este juego, el que haya cinco circuitos diseñados por el propio Jack Nicklaus utilizando el Course Designer de Accolade.

El interfaz, lejos de evolucionar hacia el cada vez más utilizado "swing" del ratón, sigue manteniéndose en pulsaciones de botones para parar una barra de fuerza y dirección, aunque con seguridad los puristas del género encontrarán este aspecto de su agrado.





Jack Nicklaus 4

Editor: Accolade
Distribuidor: Electronic Arts

The Quivering

Humor y terror

Habrá que esperar, por supuesto, a ver el juego terminado, pero las primeras imágenes e informaciones sobre The Quivering apuntan que este título será una auténtica maravilla. Su atmósfera y argumento, fieles al espíritu de la Hammer –productora británica de filmes de horror en los 60 y 70–, presentan un mundo 3D sin polígonos con posibilidad de movimiento en 360 grados y una perspectiva presentada en primera persona.

Los escenarios del juego recogen multitud de ambientaciones de conocidas películas de culto como "Un hombre lobo americano en Londres" o "La maldición de la Momia", con una rica banda sonora acompañada por efectos de sonido que transmitirán perfectamente sensación de inquietud omnipresente en las películas de la Hammer. La trama combinará todos los tópicos y monstruos del género con un gran sentido del humor e hilarantes secuencias animadas.

Otro punto a favor del programa serán las estupendas voces de los actores que han doblado a los personajes del juego, si bien esto, como ya es sabido, bien puede derivar en conocidos problemas a la hora de que el juego sea editado en nuestro país, ya sea por que el doblaje al castellano no este a la altura del original, o bien simplemente, porque no se produzca tal doblaje .

En definitiva, un proyecto francamente prometedor, pero habrá que esperar a su lanzamiento para comprobar el resultado final.

Aunque las anteriores producciones de esta compañía no hayan destacado demasiado, parece que Gametek ha tomado un nuevo rumbo

The Quivering

Editor: Gametek
Distribuidor: Proein

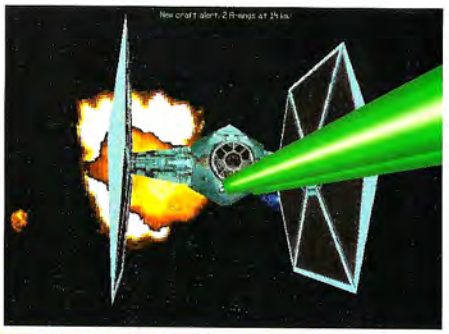
UN JEFE INDIO NO DESPERDICIARÍA LA OPORTUNIDAD DE ACABAR CONTIGO...

OUTLAWS

http://www.rebelhq.com
http://www.lucasarts.com

© 1997 LucasArts Entertainment Company. Outlaws es una marca comercial de LucasArts Entertainment Company. Usado bajo autorización. El logo de LucasArts es una marca comercial de Lucasfilm, Ltd.

X-Wing vs Tie-Fighter



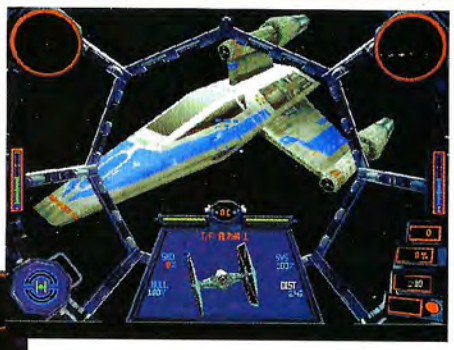
Esta esperada producción de LucasArts hará realidad el sueño de muchos pilotos del universo de Star Wars que en su día se hicieron maestros con X-Wing y Tie-Fighter

Con más Fuerza que nunca

Entre todos los títulos que LucasArts prepara para este año, quizá éste sea uno de los más ansiados por los avezados pilotos de cazas del Imperio y la Rebelión. Con X-Wing vs Tie-Fighter no sólo existirá la posibilidad de controlar cualquiera de estos dos magníficos cazas, sino que se podrá participar en un mano a mano con otros jugadores a través de los varios sistemas de conexión para el modo multijugador –con un máximo de ocho personas–. Es en este aspecto del juego donde se notará principalmente el avance tecnológico, ya que no habrá la más mínima diferencia de velocidad jugando en red o en el modo de un jugador.

Evidentemente no ha habido cambios en cuanto a que el juego sea 3D, pero sí a nivel de la calidad gráfica y de la animación, muy superiores a lo que en su día ofrecieron ambos títulos por separado. Los modelos de las naves son nuevos, con texturas mapeadas y detalles tomados directamente de los archivos de Star Wars que posee Lucasfilm, lo que permite unos gráficos muy realistas durante el vuelo y el combate.

Otra de las novedades radica en las más de 50 nuevas misiones y escenarios situados en entornos muy conocidos de Star Wars. Entre ellas se cuentan objetivos de escolta, reconocimiento, ataques a gran escala y combates a cara de perro. En el modo multijugador, uno de los elementos más destacables es la posibilidad de unirse a otros jugadores en un escuadrón para enfrentarse al resto o bien al propio ordenador.



X-Wing vs Tie-Fighter

Editor: LucasArts
Distribuidor: Erbe

Ecstatica 2

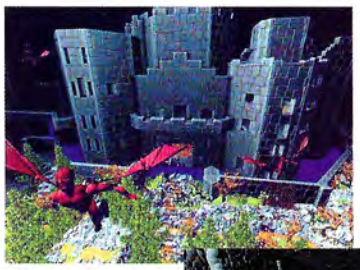
A pesar de su clara inspiración en el Alone in the Dark de Infogrames, Ecstatica fue en 1994 toda una revolución visual y técnica

Más y mejor

En Ecstatica no había polígonos, sino formas redondeadas y elípticas. Así seguirá siendo en la continuación que Psygnosis está preparando en estos momentos, aunque parece que se van a solventar algunos de los puntos flojos del original. Por ejemplo, la cantidad de movimientos y técnicas de combate, así como la de armas disponibles, será mucho mayor. El crecimiento no se quedará ahí: el mundo de Ecstatica 2 también será bastante más grande, y además se incorporarán 10 veces más ángulos de cámara que no existían en su predecesor.

Ecstatica 2 comienza justo en el punto en que terminaba el primero. Parece que a Lord Demon no le gustó demasiado que el héroe salvara Ecstatica en su aventura anterior, así que cuando el pobre vuelve a casa, se encuentra su castillo totalmente arrasado por una horda demoníaca. El jugador tendrá que descubrir qué ha pasado, y ya puestos, también reunir los pedazos de un sello sagrado, sortear unas cuantas trampas mortales y combatir contra todo un ejército de monstruos –a veces generados de forma aleatoria para variar el juego y despistar al sufrido jugador–.

Al estar diseñado en modo nativo de Windows 95, Ecstatica 2 presentará unos personajes y escenarios en alta resolución de una enorme riqueza visual, gracias al empleo de la tecnología DirectX. Esto también conllevará una mayor velocidad de las animaciones y un calidad de sonido digital muy cercana a la del CD. Su fecha de lanzamiento aún no es definitiva, pero estará cercana al verano.



Ecstatica 2

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Formula Karts

Primero llegaron los Fórmula 1, después los rallies, más tarde los juegos de carreras futuristas... Ahora le ha llegado el turno a los Karts

Carreras en miniatura

Formula Karts será un juego de competición con ocho circuitos más uno oculto –lo mismo se aplica a los coches– en el que podrán participar hasta ocho jugadores en red. Aunque pueda parecer que los Karts son cosa de niños, este juego contará con un sistema de inteligencia artificial que aprende de las tácticas del propio jugador par utilizarlas contra él y neutralizarlas.

Todo el entorno del juego será 3D basado en polígonos, lo que no implica que se pierdan ciertos detalles resaltados en el juego mediante otras técnicas que permiten, por ejemplo, que las pistas tengan diferente textura y características. Los coches se podrán mejorar con nuevas piezas, y los ángulos de cámara se dividirán en dos categorías: una serie de vistas fijas, y las seleccionada por el jugador con total libertad de movimiento. Permitiendo el uso de varias resoluciones para no privar a nadie del disfrute que puede suponer este juego, Formula Karts estará en castellano cuando salga en España.

Formula Karts

Editor: Sega PC
Distribuidor: Sega

3D Minigolf

Si el golf está reservado para unos pocos debido a su complejidad, el minigolf es todo lo contrario: un entretenimiento para todos los públicos

De cabeza al hoyo

En lugar de jugar sobre un campo inmenso con árboles, lagos, colinas y cientos de espectadores a los que descalabrar con la pelota, el minigolf se desarrolla en pequeños escenarios temáticos salpicados por diversos elementos que facilitan o dificultan la tarea de hacer el hoyo.

3D Minigolf promete exactamente eso, con numerosos hoyos cada vez más complejos y barrocos, cargados de elementos con los que la pelota podrá interaccionar como por ejemplo, un molino, una serrería, una catapulta, o criaturas vivas. Manteniendo las reglas típicas del golf en cuanto a golpes, desaparecen sin embargo los tipos de palo para facilitar la accesibilidad de cualquier tipo de usuario al juego.

Gráficos en alta resolución y posibilidad de participación para varios jugadores son dos de los puntos clave de este programa que Sierra lanzará antes del verano.

3D Minigolf

Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Iron & Blood

Sed de sangre

Acclaim ha licenciado el mundo de Ravenloft, perteneciente a la serie Advanced Dungeons & Dragons de TSR, para crear junto con Take Two un juego de combate 3D en tiempo real cuyos personajes presentan un aspecto impresionante y espeluznante.

Ravenloft es un juego de rol que pertenece al género del terror fantástico, y esto supone que en él aparezcan criaturas como hombres lobo, vampiros, espectros, y numerosos engendros del mal. Su traslación a un juego de combate se materializa principalmente en una escueta trama, y en los personajes que combatirán por el premio final, seres de pesadilla que nacen de los más oscuros temores del ser humano.

Cada uno de los combatientes de la arena posee unas habilidades bien diferenciadas que vienen dadas por su raza o características de clase, según esté definido en el juego de rol. Los

golpes y los movimientos se caracterizan por un realismo que hay que analizar bajo el punto de mira de la criatura que los realiza, y no tomando como modelo a un humano. En el caso del licántropo, por ejemplo, es evidente que a pesar de su forma humanoide no podía moverse como un humano, y por tanto existe un cierto balanceo y una inclinación del personaje sobre sus rodillas que lo diferencian del resto combinando la anatomía lupina con la humana. Iron & Blood tendrá los secretos habituales de este tipo de juegos, y unas animaciones en alta resolución realmente espectaculares.

Este título constituye uno de los grandes lanzamientos de Acclaim en varias plataformas, y parece que motivos para que así sea no faltan debido al sofisticado "engine" utilizado para crear el juego, que impresionará a todos los seguidores habituales del género.

No son muchos los juegos de lucha ambientados en escenarios importados del mundo del rol, y mucho menos si se trata de fantasía en 3D

Iron & Blood

Editor: Take Two/Acclaim
Distribuidor: New Software Center

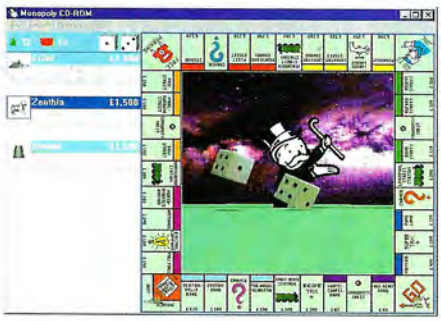
Monopoly

Pocos juegos de los denominados como "juegos de sociedad" se han visto editados en ordenador, aunque nunca han destacado por tener un gran número de seguidores.

La casilla de salida

El Scrabble, Backgammon, damas, ajedrez, Trivial... Son muchos los que han pasado por diferentes plataformas con mayor o menor fortuna. El Monopoly, de sobra conocido por todos, es el objeto de esta adaptación que ha unido los esfuerzos de Westwood y Hasbro, dos compañías que hasta ahora no habían colaborado juntas.

Entre las características adicionales a las del propio juego, Monopoly ofrecerá animaciones 3D para cada casilla y para todas las acciones como tirar dados o coger tarjetas de la suerte o comunidad. También tendrá varios prototipos de personaje predefinidos con diferentes niveles de inteligencia artificial para retar a toda suerte de jugadores, aunque posiblemente el punto fuerte del juego sea la posibilidad de jugarlo a través de Internet con jugadores de todo el mundo.



Monopoly

Editor: Westwood/Hasbro
Distribuidor: Electronic Arts

Atomic Bomberman

Tras su edición en consola, tomada de una antigua recreativa, los robots más explosivos llegan al PC

Enciende la mecha

Lo realmente divertido de esta producción que prepara Interplay es jugar con una o más personas en el mismo ordenador, compitiendo por ser el "rey de la montaña". El objetivo del juego es bien sencillo: hay que colocar bombas para abrirse paso hacia los demás jugadores y aniquilarlos. Si una explosión alcanza a un robot, está perdido. Bajo las rocas de la pantalla hay diferentes objetos que suman poderes especiales a quien los coja.

Atomic Bomberman no hará gala de unos gráficos de impresión, ni tampoco de una banda sonora de las que hacen época. Su éxito se basará en una tremenda jugabilidad y un elevado nivel de entretenimiento, tal y como sucedió con juegos como Bubble Bobble o Tetris. Será uno de esos juegos que todo el mundo jugará en sus ratos de ocio con los amigos, uno de esos títulos imprescindibles en tu "juegoteca" personal.

Atomic Bomberman

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

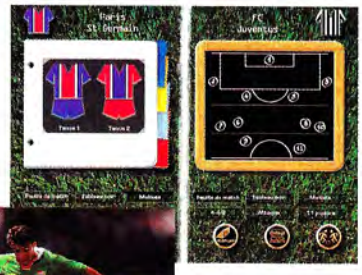
World Football

Fútbol mundial

A la hora de plantearse hacer un juego de fútbol, el equipo de desarrollo se decidió por una perspectiva 2D pensando en que en realidad, no todo el mundo dispone de máquinas lo bastante potentes como para disfrutar en condiciones de complejas y lustrosas simulaciones 3D.

Establecida esta base, se prosiguió el desarrollo del proyecto intentando ofrecer elementos de juego que no estuviesen en otros títulos. Entre ellos destacan la inclusión de más de 300 equipos de todo el mundo, lo que supone más de 4000 jugadores en total. Además de las opciones habituales de campeonato, copa, torneo y amistoso, World Football contará con una modalidad de entrenamiento muy curiosa y la posibilidad de jugar en campos cerrados –en los que el balón rebota en las paredes sin salir nunca fuera–, reduciendo el número de jugadores y aumentando o disminuyendo la velocidad del juego.

Los movimientos han sido digitalizados de jugadores reales, y los datos de equipos y jugadores estarán actualizados hasta la última temporada de todos los países y equipos representados en el juego. A este respecto, Ubi lanzaba un reto a los periodistas europeos en sus oficinas de París hace unas semanas: ¿alguien es capaz de decirnos un equipo que no hayamos incluido? Nadie fue capaz de encontrarlo.



Sigue la avalancha de juegos deportivos, entre los que sin duda, el fútbol sigue siendo el rey indiscutible.

World Football

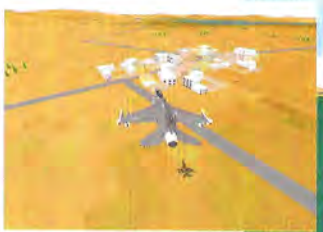
Editor: Ubi soft
Distribuidor: Ubi soft

F-16 Fighting Falcon

Alas de oro

El clásico F-16 vuelve a ser objeto de una simulación 3D en este nuevo título de Digital. Conocido por su gran capacidad a la hora de librar combates a cara de perro, el F-16 es un avión pequeño, ligero y altamente maniobrable. En la Guerra del Golfo se volaron más de 13000 misiones con este avión, y los resultados fueron demoledores para Iraq.

El simulador de Digital tendrá numerosas 10 misiones en solitario, 20 de entrenamiento y 20 campañas, lo que hará un total aproximado de 100 misiones que transcurrirán en tres escenarios reales diferentes: Korea, Israel y Chipre. El modelo de vuelo se regirá por leyes físicas reales, y la instrumentación de cabina será la misma que en una nave de verdad. El modo multijugador contemplará varios modos que incluyen "deathmatch" o capturar la bandera, y también modos competitivo y cooperativo. En él podrán participar hasta 16 personas.



Hacía mucho tiempo que Digital Integration no lanzaba ningún simulador de aviones, y por fin -y después de Hind-, ha llegado el momento

F-16 Fighting Falcon

Editor: Digital Integrations
Distribuidor: Proein

¡ATENTOS! QUE MONSTRUOS HAY MUCHOS...

El Baboso

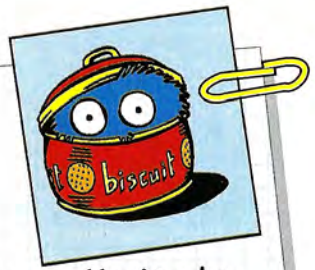
Criatura abominable que asusta a los imberbes para que se orinen entre las sábanas.

El Glóbulos

Monstruo impopular entre los mocosos de patio de escuela por sisarles las pastas.

El monstruo de Antaño

Se trata del robot cubierto de pelamen que otrora era capaz de asustar, pero que actualmente ya no.



El Monstruo de las Galletas

Pesadilla de la Generación X a la hora de la merienda... por cierto ¿llegó nunca a engullir galleta alguna?

...PERO SÓLO HAY UN MONSTRUO MULTIMEDIA

Peculiar por su dedicación exclusiva al software multimedia, el Monstruo Multimedia es el único ejemplar de Europa. *Open Multimedia*, con sus más de 500 m², puede llegar a provocar un infarto. Sólo con la visión de sus más de 2000 títulos a precios rompedores, muchas personas aseguran no haber podido resistir la tentación.
Y tú... ¿puedes?

He aquí Las Joyas del Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Deportes

Grand Prix Manager 2	**8.000**
FIFA International Soccer 97	**5.950**
Links LS	**8.500**
Space Jam	**8.300**
Multisports	**2.750**
PBA Bowling	**3.900**

PC Fútbol 5.0

Descubre con Michael Robinson la mejor simulación informática del deporte rey.

2.750 pts.

Rol y Aventura

Lighthouse	**4.900**
Toonstruck	**7.900**
Rama	**8.900**
Tomb Raider	**7.650**
Z	**5.500**
Wing Comander IV	**9.900**
Clandestiny	**6.900**
MDK	**7.000**

3 Skulls

Disfruta de una de las últimas aventuras gráficas. Dibujos animados ambientados en el Far West.

8.300 pts.

Arcade

Killing Time	**7.650**
Batman Forever	**7.300**
Creatures	**7.100**
Alien Trilogy	**7.500**
Ascendancy	**2.495**
Power Rangers	**2.750**
Shakii the Wolf	**2.900**
Expect No Mercy	**5.995**

Simuladores

P.O.D.	**7.700**
Indy Car Racing 2	**3.950**
Screamer 2	**5.500**
Sim Isle	**6.900**
A-10 Cuba	**8.000**
Hind	**7.650**

¡Noticias Monstruosas!

Un año de **Internet** gratuito para los clientes de **Open Multimedia** (en compras superiores a las 6.000 pts.)

Estrategia

Heroes of Might & Magic II	**7.500**
M.A.X.	**6.700**
Civilization II	**7.995**
Theme Hospital	**6.995**
Hardline	**6.995**
Crusader No Regret	**6.900**

Clásicos / Packs

Hoyle	**5.200**
3D Ultra Pinball	**4.900**
Power Chess	**4.995**
Jumanji	**7.200**
Atmosfear	**2.795**
Create your Own Game	**4.900**

Top Secret

Virtual Pinball ya ha caído en las garras del monstruo. Ven a probar la demo instalada en Open Multimedia.

Hardware

Gravis Phoenix	**8.900**
Microsoft Sidewinder GamePack	**7.400**
Volante con pedales Per4mer	**10.400**

Durante el mes de mayo entregas gratuitas en península y Baleares.
Y recuerda que el Monstruo te espera con un montón de regalos.
Ven a ver al monstruo.

C/Valencia 395 Tel. (93) 457 82 75 BARCELONA Metro Sgr. Familia Bus 33-34-43-44-19

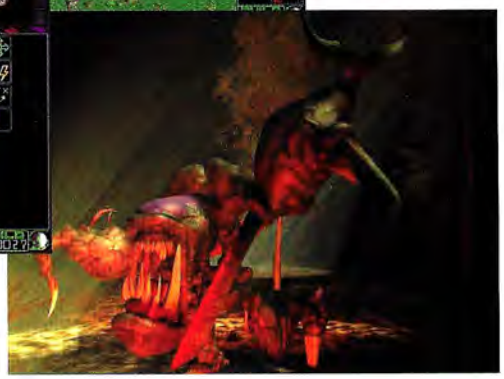
Open Multimedia

Dark Colony

Este título de Gametek se sumará a la impresionante avalancha de juegos de estrategia en tiempo real que se avecina para los próximos meses.

Más estrategia

Bajo una perspectiva isométrica y empleando gráficos 3D en alta resolución, Dark Colony será un conflicto entre varias razas que pretenden hacer que sus corporaciones predominen sobre las demás. Al igual que en todos los títulos del género que se preparan, habrá construcción de edificios, tecnología, explotación de recursos y demás parafernalia indisociable de este tipo de juegos, aunque en principio la producción de Gametek se centrará más en el aspecto militar.



Dark Colony incluirá un editor de mapas y escenarios, imprescindible hoy día en todo juego que se precie, y permitirá el control individual o en grupos de las unidades, con varias lentes de ampliación y reducción. Los gráficos de las imágenes hablan por sí mismos, y los efectos visuales estarán al parecer a la altura de los grandes clásicos, como Warcraft II y Command & Conquer.

Dark Colony

Editor: Gametek
Distribuidor: Proein

Super Puzzle Fighter 2

El clásico Tetris se versiona una vez más en este divertido juego de Capcom que a buen seguro, arrasará.

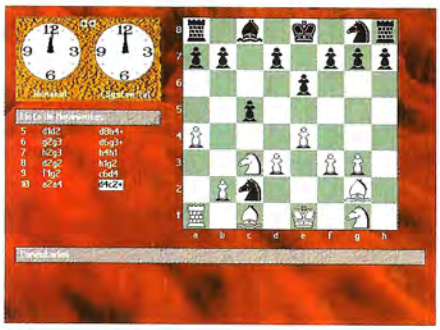
Tetris y lucha

Super Puzzle Fighter 2 no destaca precisamente por su calidad gráfica, pero sin embargo su jugabilidad exuda adicción por todas partes. El juego consiste en crear cuadrados o rectángulos de un mismo color, denominados "poderes", que cuando revienten propinarán un golpe más o menos potente al contrincante, llenando además su media pantalla con "cuadrados basura" que dificultarán su tarea de crear esos poderes.

El equipo de Capcom ha querido incluir una nota de humor que los seguidores del anime, el manga y los cómics norteamericanos de Marvel y DC, detectarán enseguida, ya que todos los personajes que se pueden escoger para luchar, son caricaturas de conocidas creaciones comerciales como Bunny de Sailor Moon, Goku de Bola de Dragón, o la Gata de Spiderman. Muy pronto encontrarás una nueva droga en tu ordenador, y no hay desintoxicación posible.

Super Puzzle Fighter 2

Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin



Chess System Tal

Jaque al materialismo

Esta simulación de ajedrez ha sido desarrollada siguiendo el esquema romántico y agresivo del maestro ruso Mikhail Tal, famoso por un estilo arriesgado, humano, intuitivo, potente y agresivo. Chess System Tal no pretende desbancar a ningún otro programa, simplemente se limita a ofertar un sistema más dinámico e imaginativo que quizá aporte algo de frescura a un juego que ya se ha versionado decenas de veces.

Mientras que los simuladores de ajedrez más conocidos siguen una táctica puramente materialista, la de esta producción de Oxford Softworks será idealista, algo que quizá facilite más las cosas al jugador medio y que puede desencantar o disgustar al experto, quien por otro lado podría encontrar esto mismo como refrescante y novedoso. El juego incluye más de 1000 partidas de campeonato legendarias, y son compatibles con el sistema de datos ChessBase.

Los creadores de juegos como "The Complete Chess System" y "10 Juegos de Inteligencia y Estrategia", ultiman los detalles de su obra maestra

Chess System Tal

Editor: Oxford Softworks
Distribuidor: System 4

Myth

Tácticas y estrategias

Por sus antecedentes, Bungie no podía crear un juego basado en otra cosa que no fuera el combate, y así, Myth no obligará al jugador a perder el tiempo recolectando recursos y creando estructuras, ejércitos y demás elementos típicos. Directamente al mando de un grupo de unidades, el jugador entrará en combate sin preámbulo alguno con el único objetivo de vencer para sobrevivir y poder pelear en la siguiente batalla.

El factor gore también estará muy presente en este título, ya que según la compañía, "Myth representa la carnicería de las batallas en toda su desagradable gloria, con fuentes de sangre llenando el paisaje, cabezas rodando colina abajo y trozos de carne y huesos volando por los aires". Bajo un entorno totalmente 3D, Myth dispondrá de unas opciones multijugador dignas del mejor de los Doom del mercado.

Tras explotar el juego tipo Doom con las conocidas ediciones de Marathon, Bungie se mete de lleno en el género de moda: la estrategia en tiempo real.

Myth

Editor: Bungie Software
Distribuidor: Friendware

Sierra:
viejos y nuevos clásicos

Sierra es sin lugar a dudas una de las compañías más emblemáticas del sector de los juegos de ordenador. Este año promete ser uno de los más concentrados de su historia en cuanto a producciones se refiere, títulos que aquí y ahora te presentamos.

Desde que el PC existe, Sierra ha estado ahí. A lo largo de sus más de 10 años de existencia, la compañía norteamericana ha creado grandes clásicos, especialmente sagas de clásicos. Si alguien no conoce a Larry Laffer o las aventuras del príncipe Graham, es que acaba de aterrizar en el mundo de los juegos.

Además de esas joyas como las sagas de Larry o King's Quest, Sierra también ha lanzado en el último año grandes juegos como Rama, Lighthouse, Phantasmagoria 1 y 2, o Gabriel Knight 2, que llevan todas las papeletas para ser recordados en la posteridad debido a su gran calidad, jugabilidad y sobre todo a un factor muy importante: son atractivos y hacen que el jugador se meta de lleno en la historia. Aunque con estas líneas parezca que esta compañía sólo produce aventuras gráficas y películas interactivas –últimamente muy centradas en el terror–, no hay que olvidar que también ha creado títulos de todos los demás géneros. Vienen a la memoria por ejemplo, Red Baron dentro de simulación, Caesar 1 y 2 en estrategia, Birthright en rol, Hunter Hunted en acción, o Football '96 para la categoría de deportes.

Este año no se quedará corto en este aspecto y habrá juegos de todos estos géneros, aunque si quieres disfrutar con cualquiera de ellos y tienes un 486 o un Pentium de baja velocidad, te recomendamos que vayas pensando en cambiar de ordenador –consejo aplicable para los títulos que también preparan otras compañías–, ya que las tecnologías utilizadas para crear los juegos son cada vez más exigentes con el sistema.

No se trata en cualquier caso de hacer historia, que es bien larga y muy nutrida en cuanto a títulos se refiere –buenos y malos, que nadie es perfecto–, ni de disertar acerca de la evolución tecnológica, ni tampoco de hablar de los muchos nombres propios de la compañía que están considerados como auténticos pilares de la industria, como Al Lowe o el matrimonio formado por Roberta y Ken Williams, sino de presentar las fantásticas novedades que, para todos los gustos, prepara la compañía norteamericana para este año.

Aces, the X-Fighters

Dentro de la serie que lleva por título genérico Aces, en otoño llegará este simulador de la Segunda Guerra Mundial con importantes ofertas que deleitarán a los aficionados a pilotar. En X-Fighters se podrá diseñar y pilotar los prototipos que jamás se utilizaron en el conflicto, algo que con un poco de creatividad y habilidad, podría alterar definitivamente el curso de la guerra. Científicos, ingenieros y pilotos combinan sus conocimientos para crear la aeronave perfecta que permita obtener la victoria definitiva sobre el enemigo.

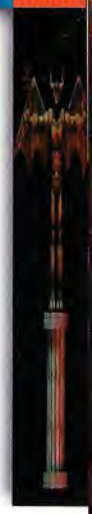
Esto es sólo una parte del juego, ya que una vez creado el avión, hay que embarcarse en una extensa campaña estructurada por misiones con tres niveles de dificultad. X-Fighters tendrá opción multijugador para partidas y campañas cooperativas o competitivas y gráficos 3D en alta resolución y color de 16 bit que prometen llevar este género de juegos, un paso más allá del aparente estancamiento en que se encuentra.

Betrayal in Antara

Algo conoces ya de este juego si sigues Computer Gaming World. Secuela de Betrayal at Krondor, este título será un juego de rol y fantasía en 3D cuya acción tiene lugar tras una rebelión anti-magia. En Antara sobran las pequeñas trifulcas en las que un grupo de personajes se pega con cuatro bichos para conseguir una llave... Esos tiempos han quedado atrás, la vida real es más rica y compleja. Aunque sí se

Aces, the X-Fighters

Betrayal in Antara



controlará un grupo de personajes, los combates serán una minucia en comparación con las intrigas palaciegas, las traiciones, las conspiraciones, manipulaciones políticas...

Todo esto y más sobre tierra y bajo ella, siempre en 3D, con infinitas posibilidades para visitar ciudades, castillos, tabernas, mazmorras, laberintos, cavernas, templos y los muchos lugares misteriosos y horrendos de Antara. Betrayal in Antara contemplará elementos del juego de rol que hasta ahora no han estado presentes en el ordenador, con un aspecto visual imponente y una jugabilidad asequible para todos los públicos. Si todo va bien, el lanzamiento se producirá en próximas fechas.

Birthright II

Basado como su predecesor, en el juego de rol licenciado por TSR, Birthright II mejorará todo lo mejorable del original, y además añadirá novedades entre las que la más nimia es la inclusión de nuevos personajes de Dungeons & Dragons, como la Esfinge o el Señor de los Vampiros, y monstruos como Orogs, Gigantes o el Pueblo Gato. Si el sistema de combate terrestre de Birthright era impresionante, el combate naval de esta segunda parte dejará boquiabiertos a todos los aficionados a la estrategia, aunque como siempre, esto no es más que un grano de arena en el rico y complejo mundo de Birthright.

Con nuevas posibilidades de relación entre personajes, como matrimonios y romances, diplomacia y asesinatos ejecutados por el jugador y no simplemente descritos, y más razas y clases, además Birthright II permitirá importar y crear personajes de otros juegos de rol que puedan entusiasmar al jugador. Como queda patente con lo anterior, uno de los principales factores a favor de este título serán las inmensas posibilidades de interacción e interpretar un rol de verdad, dejando así más libertad a la imaginación tal y como sucede en el juego de mesa.

Captives: Rescue at Edison Base

Los colonos que viajaron a la Base Edison con intenciones de crear una colonia auto-suficiente que pretendían convertir en su hogar, ven amenazado su proyecto por el ataque de hordas alienígenas que viven en profundas galerías bajo la superficie. Filtrándose por las más pequeñas grietas y asesinando a casi todos los colonos, los alienígenas dejaron con vida a muy pocos humanos que rápidamente buscaron escondite donde pudieron.

Así se plantea el argumento de este juego de estrategia en tiempo real que ofrecerá una perspectiva isométrica con gráficos 3D en alta resolución, y que incluirá todos los elementos típicos del género como tecnología, edificios, unidades y por supuesto, opción multijugador. Centrándose en el aspecto arcade más que en la violencia, Captives tendrá 25 niveles enfocados en la resolución de ciertas situaciones o puzzles muy concretos. El interfaz será sumamente intuitivo de forma que no haya necesidad de aprender nada.

Conquest of Demon Isle

Con este título, que aquilata lo mejor de la vertiente de acción en los juegos de rol, Sierra creará un nuevo mundo y un nuevo sistema de rol, sin licencias de nadie. Miles de demonios fueron desterrados tras una terrible batalla a la Isla de los Demonios. Los hechiceros que consiguieron llevar a cabo semejante hazaña, destruyeron el puente que unía la isla con el continente dejando atrapadas a las criaturas del mal. Por desgracia, una reciente tormenta mágica ha provocado la reaparición del puente, y el Mal anda suelto otra vez.

Captives: Rescue at Edison Base

"Se han terminado los combates decididos por una tirada de dados", ha declarado Sierra hablando de este proyecto. "El destino del jugador se decidirá en función de su propia habilidad." El control del personaje y los combates son en tiempo real y basados en ejercicios reales. El protagonista, con vista de primera persona, se enfrentará a numerosas criaturas renderizadas en

Conquest of Demon Isle

Future Wars: Earthsiege 3

Lords of Magic

3D en bellos e impresionantes escenarios ambientados por un sonido direccional que ayudará al jugador a situarse mucho mejor en la acción. Dadas estas características, es inevitable que se tenga previsto incluir la opción de multijugador, que permitirá un máximo de 32 personas al mismo tiempo en red o Internet.

Future Wars: Earthsiege 3

La expresión que mejor define lo que será este título es "un sofisticado entorno político-social". Al igual que sus dos antecedentes, este juego será en 3D con unidades que inevitablemente recuerdan a los Mech, pero sin embargo el juego en sí, según las previsiones, deja entrever una complejidad y riqueza que van más allá de simples enfrentamientos violentos entre tres culturas: los Terra Humanos, Cybrids y Colonos Marcianos.

King's Quest: The Mask of Eternity

En función de la elección del jugador entre estos tres tipos de personaje, sus objetivos, unidades, vehículos, motivaciones y misiones, serán diferentes, ganando así un alto nivel de rejugabilidad. Atacar una instalación enemiga, saquear y arrasar una ciudad, trabajar en un complejo submarino, o adquirir cierta tecnología poniendo para ello los medios necesarios, son algunos ejemplos de las posibles misiones que se pueden recibir dependiendo del criterio de selección. Sierra quiere incluir en Earthsiege 3 sonido surround y opciones multijugador a través de Internet, algo nada fácil debido al rico entorno visual tridimensional del juego.

King's Quest: The Mask of Eternity

Nada menos que la octava entrega de la saga. Si la séptima supuso en su día un considerable vuelco a lo que hasta entonces había sido la serie por el uso de dibujos animados, esta nueva producción hará lo mismo pero esta vez hacia el entorno 3D real. Con sólo tocar una tecla, el jugador podrá pasar de una perspectiva en tercera persona a otra en primera. En una aventura gráfica, cualquiera ha sentido alguna vez curiosidad por saber qué se escondía tras una colina o un árbol: en The Mask of Eternity se podrá. Objetos, puzzles, escenarios y personajes existen en tres dimensiones, algo perceptible con sólo echar un vistazo a las imágenes del juego.

El protagonista en esta ocasión será Connor Mac Lyrr, hijo de un pobre pescador y único superviviente de un malvado hechizo que ha transformado a todo el mundo en piedra, incluyendo al Rey Graham y la Reina Valanice. En el corazón del misterio se encuentra la Máscara de la Eternidad, rota en siete pedazos esparcidos por los Vientos Cósmicos por siete tierras diferentes en el preciso instante del nacimiento de Connor. Su misión será reunir la Máscara y llevarla a la Isla Templo para cumplir su destino. Ni que decir tiene que por supuesto este juego está siendo desarrollado por Roberta Williams, autora de la serie completa.

Lords of Magic

La estrategia en tiempo real aún va a dar mucho que hablar, tal y como demostrará después del verano este juego que presenta un mundo de magia y fantasía diseñado en 3D para obtener una mayor profundidad y realismo que otros juegos de este tipo en 2D. Los ejércitos del déspota Balkoth salen de las Montañas del Este marchando sobre el Oeste para conquistar y gobernar el mundo. El jugador podrá escoger entre unirse a él, aliarse con otros líderes de clan para hacerle frente, o bien intentar enfrentarse a todos para hacerse con el dominio absoluto.

Liderazgo, carisma y estrategia se combinan para dirigir las batallas y el crecimiento de las aldeas. Lords of Magic incluirá opciones de diplomacia, modos cooperativos en multijugador, terrenos 3D alterables durante el juego, y una detallada línea argumental que aportará cierta sensación de aventura a medida que se desarrolla la trama definida por las acciones del jugador. Sus cinco niveles de dificultad y una leve curva de aprendizaje garantizan su uso a todos los que quieran intentar combatir contra o junto a Balkoth.

Outpost 2: Colonial Rebellion

Outpost 2: Colonial Rebellion

El verano será el marco de este lanzamiento, una secuela que difiere ligeramente de su predecesor en varios puntos vitales. Colonial Rebellion será un juego de estrategia en tiempo real que combinará acción y construcción. Aunque se centrará en la investigación de tecnologías, construcción y gestión de las colonias, el aspecto competitivo no estará descuidado, sobre todo en el modo multijugador. Una de las claves que lo distinguen de otros títulos es que el jugador decidirá cómo se juega: competir para ver quién obtiene más recursos, lanzar la primera nave espacial, crecer hasta un determinado nivel, o simplemente aniquilarlo todo.

En el modo normal, el jugador tomará parte en una carrera contrarreloj contra un virus mortal que puede arrasar su colonia. La población tomará parte activa en el curso de los acontecimientos, y el objetivo último será construir una nave que pueda transportar a la colonia a un planeta seguro.

Police Quest: SWAT 2

Tras la escasa aceptación de SWAT, Sierra parece haber dado con el quid de la cuestión en la segunda parte del juego asesorado por Daryl Gates, ex-jefe de policía de Los Angeles. La premura de la acción urgente y la complejidad y en nivel de detalle de la estrategia en tiempo real se fundirán para ofrecer al jugador más de 25 misiones basadas en avisos reales al Departamento de Policía de Los Angeles, vistas desde la perspectiva de los SWAT o las de los terroristas.

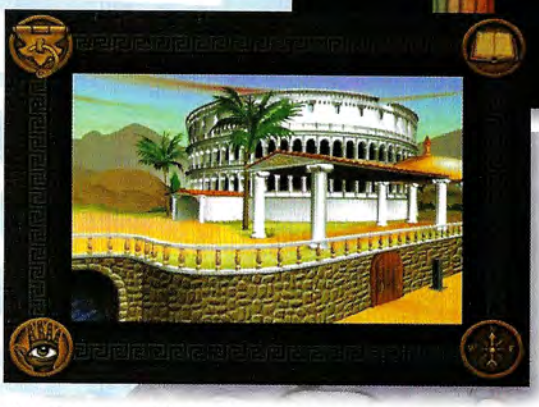
Todos los personajes controlados por el ordenador poseerán un sofisticado sistema de inteligencia artificial que incluirá personalidades definidas para cada uno de ellos, de forma que su comportamiento sea variable y se adapte a cada situación. El modo multijugador contemplará hasta 8 personas, y permitirá integrar escenarios creados a medida.

Police Quest: SWAT 2

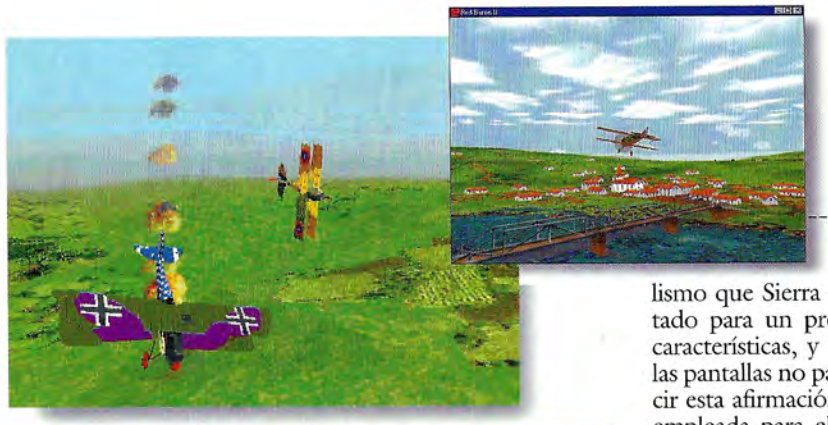
Quest for Glory 5: Dragon Fire

La clásica saga de juegos de aventura y rol, insignia de las primeras producciones de Sierra junto a King's Quest, Leisure Suit Larry y Police Quest, evoluciona enormemente desde su cuarta entrega –lamentablemente inédita en España– en esta edición. Mientras que en anteriores títulos se podía elegir entre tres clases de personaje, en Dragon Fire habrá seis –sigue existiendo la posibilidad de importarlos de una aventura previa–. Esta innovación viene muy de la mano con la opción multijugador, completamente novedosa y deslumbrante en la saga.

Mitología, leyendas y fantasía comulgan una vez más para crear los escenarios, exclusivamente mediterráneos, submarinos y fantásticos, que estarán en deslumbrantes 3D sin un solo pixel al que echar el ojo ni personajes o monstruos poligonales. Hidras, Tritones, el Oscuro Abismo del Hades, y muchas otras criaturas y lugares peligrosos formarán parte de Dragon Fire. Aventura y combate aguardan al osado que quiera buscar el fuego del dragón... El único riesgo será la propia vida.



Quest for Glory 5: Dragon Fire



Red Baron II

Red Baron II

Muchos de los aficionados a los simuladores de vuelo y el combate a cara de perro, esperan con ansiedad la llegada de este título que aterrizará cerca del verano –con mala suerte en otoño–. Los diseñadores de Red Baron han reconstruido infinidad de detalles técnicos e históricos para reproducir fielmente los más de 40 aeroplanos disponibles para volar las misiones, desde el Fokker E. III al legendario Sopwith Camel.

El terreno y los modelos de las aeronaves, todos en 3D, poseerán un realismo que Sierra califica de inusitado para un producto de estas características, y lo cierto es que las pantallas no parecen contradecir esta afirmación. La tecnología empleada para ello se denomina 3Space, y ha sido desarrollada por esta compañía. Otro de los puntos fuertes del juego será la fidelidad de las leyes físicas en el modelo de vuelo, que transmitirá la sensación de estar pilotando una nave real en el mundo real.

Sierra Pro Pilot

Sierra Pro Pilot

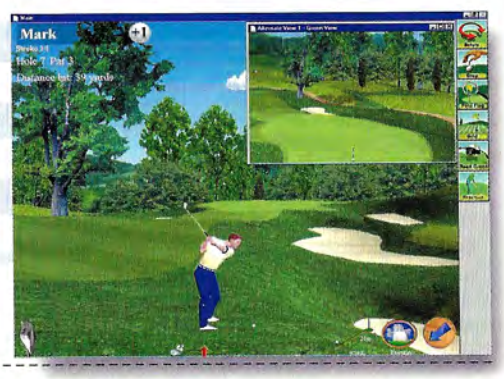
La aplicación de la tecnología 3Space ha permitido que Sierra trabaje en un simulador de vuelo moderno tan real, que en Estados Unidos será posible obtener las licencias de piloto privado o comercial simplemente con el uso de este programa. Más de 2.500 aeropuertos estadounidenses y canadienses y casi un continente entero que sobrevolar –creados con más de 27 millones de puntos de elevación para obtener el mayor realismo posible–, cinco aviones de entrenamiento (Cessna 172 Skyhawk, Beechcraft Bonanza, Beechcraft Super King 300, Cessna 185 y Cessna Citation Jet) que proporcionarán una experiencia progresiva, y unas leyes físicas absolutamente reales, son algunos de los elementos que se harán realidad en breve.

Además de las posibilidades de vuelo, Pro Pilot tendrá 50 vídeos y un instructor personal que paso a paso ofrecerá un curso equivalente a 12 meses de entrenamiento y estudios en un centro de formación, de forma que resulta equivalente –en Estados Unidos– a una preparación oficial que permite obtener varias licencias y certificados.

Sierra Sports: Golf

Diseñado por Vance Cook, uno de los talentos que tomó parte en la creación de Links 386 –el mayor éxito de esta categoría en PC–, Golf ofrecerá el sistema de control que se ha popularizado en los últimos tiempos dentro de los juegos de este tipo: el "swing" del ratón. En teoría los modelos físico y matemático serán los más perfectos creados hasta ahora, con entornos y jugadores 3D, rotación en tiempo real y libertad de vistas desde cualquier perspectiva.

El punto fuerte de Golf será sin ningún género de dudas la opción multijugador, que por primera vez permitirá que 255 jugadores participen en el mismo torneo a través de red. Los terrenos está replicados de los reales centímetro a centímetro gracias a complejas estructuras 3D predefinidas que proporcionan espectaculares panorámicas dinámicas de los circuitos.



¿Que tienen en común los mejores juegos para PC?

Que todos alcanzan su máxima velocidad y definición

con 3D Blaster PCI de Creative Labs

CREATIVE
CREATIVE LABS

Para ampliar infomación, visita nuestra Web "Creative Zone" en Internet www.creative.com/sp

Todos los títulos de juegos arriba indicados, están disponibles desde Mayo de 1997. Toda la información respecto a los títulos 3D Blaster en fase de desarrollo ha sido proporcionada por los respectivos desarrolladores y fabricantes. La disponibilidad de los títulos puede variar sin previo aviso. 3D Blaster es una marca registrada de Creative Technology Limited. Todas las demás marcas y nombres comerciales son nombres y marcas registradas de los respectivos propietarios.

Mayoristas autorizados: Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern**

Nombre ..... Apellidos .....

Dirección .....

Código Postal ..... Población .....

COGAWW3-3D

No hace mucho se celebraba el 30 aniversario de un fenómeno que comenzó como una serie de televisión en 1966. Gene Rodenberry, creador del universo de Star Trek, vio como su obra se expandía hacia nuevos horizontes, llegando a nacer cuatro series de televisión, nueve películas, una serie de dibujos animados, decenas de novelas de ciencia ficción, cómics, convenciones, juegos de ordenador, miles de páginas en Internet... Tras su reciente fallecimiento, parte de sus cenizas se esparcirán por el espacio gracias a un lanzamiento espacial de manufactura española.

Star Trek

Traspasando Fronteras

Es muy posible que Gene Rodenberry jamás imaginara hasta dónde llegaría Star Trek cuando empezó con ella en 1966. El fenómeno, que de momento lleva 30 años ahí para demostrar su imperecedera validez, es auténtica pólvora en Estados Unidos, Europa, América Latina, y algún país asiático. Aunque en España la fiebre trekie nunca ha destacado por su gran número de "víctimas", los trekies españoles no tienen nada que envidiar a los norteamericanos, excepto quizá las oportunidades de reunirse y acudir a eventos especiales, o la atención que se les presta al otro lado del charco.

Star Trek fue la primera serie de televisión que con la excusa de la exploración de mundos desconocidos, se atrevió en Estados Unidos a tratar temas tan sensibles para la opinión pública de aquel país como el racismo, relaciones poco ortodoxas, política, o la posición de la mujer en la sociedad. Sin embargo, la aparición de estos asuntos en la serie era de forma tan sutil, que Star Trek sobrevivió a los diferentes tipos de censura.

Aunque hasta entonces había habido alguna serie de ciencia ficción, Star Trek se elevó por encima de sus posibles competidoras debido a la visión optimista del futuro que ofrecía al público, un futuro en el que la humanidad no sólo prosperaba, sino que impulsaba una convivencia pacífica entre numerosas culturas y razas del universo. Aquí estuvo la clave de todo, al menos en sus comienzos: la no violencia. Hay que recordar que fue a mediados de los 60, y resolver los conflictos por otros medios que no fueran la fuerza, se hizo tremendamente popular en muchos lugares del mundo. A España todo llegó mucho más tarde y en otro marco político-social, así que la "trekie-manía" siguió otros derroteros.

Borg

Borg presentará al jugador a una de las razas más poderosas del universo de Star Trek

Borg

Borg

En este año de momento son cuatro los juegos previstos que aparecerán en el mercado presentando el universo de Star Trek

En 1972 apareció la serie de dibujos animados creada por la prestigiosa Filmation (Dragones y Mazmorras, emitida por TVE y Antena 3), en el 79 la primera película, y en los 80 la explosión fue tremenda... Y aún no ha terminado. Además de las entregas televisivas, cinematográficas y literarias, los 90 dieron lugar a ediciones interactivas de Star Trek como por ejemplo, "A Final Unity", de Microprose, "Klingon", de Simon & Schuster, o "Harbinger", de Viacom.

En este año, de momento son cuatro los juegos previstos que aparecerán en el mercado presentando el universo de Star Trek desde diversos puntos de vista y bajo varios formatos: "Borg", de Simon & Schuster, "Generations", de Microprose, "Star Fleet Academy", de Interplay, y "Voyager", de Viacom. Algunos de ellos muestran ciertas similitudes argumentales de partida, y todos ofrecen todo lo que el universo de Star Trek puede aportar a un juego.

STAR TREK: BORG

Siguiendo los pasos de Klingon, una película interactiva con importantes innovaciones dentro de su género, Borg presentará al jugador a una de las razas más poderosas del universo de Star Trek y a un ser todopoderoso que disfruta gastando bromas a la tripulación del Enterprise.

Las luces parpadean sin cesar, el humo recorre el suelo lamiendo las placas metálicas de la nave, el aire está tan caliente como en el infierno. Un grupo de pálidos seres embutidos en más de 20 kilos de goma, con un implante biónico en el ojo izquierdo, avanzan por un pasillo cual zenobitas surgidos de Hellraiser. Son híbridos de humano y máquina, el eslabón evolutivo más avanzado hacia la criatura perfecta, controlados individualmente pero dentro de una consciencia colectiva por su reina. Son Borg, surcan el espacio en un cubo virtualmente indestructible, y lo asimilan todo.

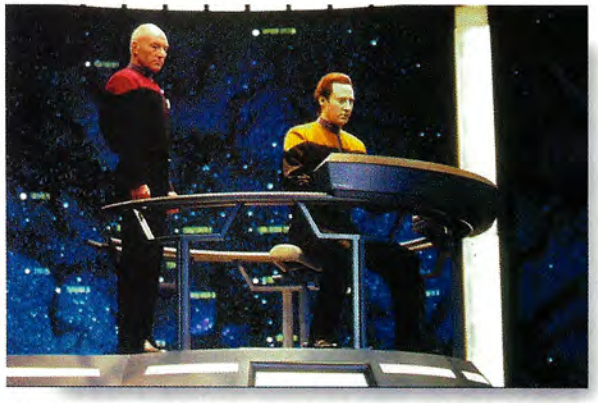
Borg

Su rostro siempre tiene una expresión jocosa. Es todopoderoso, pesado y bromista, y fue desterrado de su dimensión a la nuestra por ello. En esencia, se comporta exactamente igual que Mr. Mxptlklytz (o algo parecido), la criatura verde que atormenta de vez en cuando a Supermán hasta que se le engaña para que pronuncie su nombre al revés. Su nombre es Q, sus bromas no son violentas, pero en numerosas ocasiones afectan al continuo espacio-tiempo.

¿Y si...?

En forma de película interactiva de aventura y acción en primera persona, Borg traerá como protagonistas a la comunidad biomecánica descrita anteriormente y al insoportable Q. El jugador se enfrentará a los Borg bajo la divertida mirada de Q. Los trekies descubrirán nuevos datos sobre la sociedad Borg, entre otros su forma de pensar y comunicarse. Este proyecto, dirigido por Conway, director habitual de la serie con más de 13 episodios en su haber (La Nueva Generación, Espacio Profundo 9 y Voyager), ha sido calificado por su productor, Keith Halper, como "un episodio interactivo más que un juego".

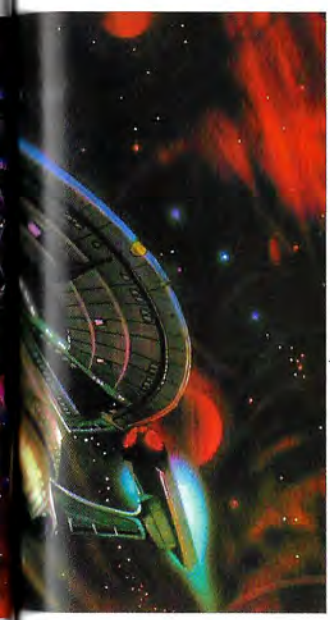
El jugador es un cadete de la Academia cuyo padre, oficial del



Generations

USS Righteous, pereció en el enfrentamiento original de los Borg con la Federación en Wolf 359. De pronto, como hace siempre, Q aparece en la habitación del cadete y le plantea una pregunta que titula una serie de cómics: ¿Y si...? (What if...?). En el caso del protagonista del juego, la cuestión es: ¿y si pudieras volver atrás en el tiempo para salvar a tu padre? Y antes de poder formular la respuesta, pluff, estás en el cubo Borg.

El igual que la holocámara hizo de guía en Klingon, Q actuará de consejero en Borg. El jugador tendrá que interactuar con objetos y personajes, abrirse paso a tiros, y como fin último, salvar a su progenitor. Eso si todo va bien, porque si en algún punto cometes un error, aparecerás en un decorado celestial con Q delirando sobre el tiempo y el espacio antes de dignarse a explicarte qué has hecho mal. Aunque finales haya sólo dos, el bueno y el malo, la historia se podrá completar de varias maneras diferentes de forma que el número de horas de juego sea mucho mayor que el de Klingon.



STAR TREK: GENERATIONS

Microprose continúa su serie de juegos basados en Star Trek: La Nueva Generación, con este título basado en la película de 1995 que llevaba el mismo nombre. Esto tiene ya de por sí numerosas implicaciones: el uso de la banda sonora del filme y algunas secuencias del mismo –aunque también se han rodados nuevas escenas inéditas hasta ahora–, la participación de sus principales protagonistas: William Shatner (el Capitán Kirk), Malcolm Mc-

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo así como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD JUEGOS DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNO. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
E-MAIL: prix@bitmailer.net
SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Generations

Dowell (Soran), y todo el reparto de La Nueva Generación (Patrick Stewart como el Capitán Jean-Luc Picard, Jonathan Frakes como el Comandante William Riker, Brent Spiner como Data, Michael Dorn como Worf, Marina Sirtis como la Consejera Dianna Troi, LeVar Burton como el Ingeniero Geordi La Forge, Gates McFadden como la Doctora Beverly Crusher, y la voz de Majel Barrett como la computadora del Enterprise).

La trama se deriva directamente de la película: un brillante y obsesionado científico llamado Soran, quiere entrar en una cinta de energía llamada Nexus. Para conseguirlo sin poner su vida en peligro, necesita llevar la cinta de energía a un planeta porque cualquier nave que se acerca a ella resulta destruida. Por ello Soran se dedica a destruir soles y planetas, aniquilando con ello a millones de seres. Estas alteraciones en diferentes sistemas solares, provocarán un cambio en el curso de la cinta, y así la tendrá donde le interesa en el momento adecuado. El objetivo del jugador es detener a Soran.

Tres en uno

Desde la sección de Cartografía Estelar, el jugador seguirá el rastro de Soran para enfrentarse a él en una serie de juegos de acción y combate espacial cuyo resultado final ha de ser la victoria. Esto por tanto supone la existencia de tres zonas bien diferenciadas dentro del juego.

En la parte de Cartografía Estelar, además de rastrear a Soran, tiene lugar casi todo el desarrollo de la trama a través de vídeos y diálogos. Esta zona de transición da lugar a las otras dos, la de acción y la de combate espacial. En la primera el jugador asumirá el papel de uno de los personajes de la película, y se verá transportado a un planeta, estación espacial o nave enemiga para buscar Soran e impedirle que destruya el sol local o consiga suministros para sus misiles. Habrá que abrirse paso a golpe de fáser o tricorder –las armas oficiales de la Federación– a través de mundos poblados por Klingons, Romulanos y Chodaks, resolviendo además numerosos puzzles y combinando objetos de un inventario. La perspectiva en esta sección del juego será en primera persona dentro de un entorno 3D tipo Doom, aunque bastante más rico a nivel visual que los típicos juegos del género.

El combate espacial, entre el U.S.S. Enterprise NCC-1701-D y las naves de los imperios Romulano, Klingon y Chodak que pretenden obtener prestigio ante sus respectivos mandos destruyendo la nave insignia de la Federación, tendrá lugar en un entorno completamente tridimensional, donde el jugador podrá maniobrar, disparar fásers y torpedos de fotones, y controlar los sistemas de la nave y las tácticas.

A pesar de que lo anterior pueda dar otra impresión, en Generations no se trata de matar a todo bicho viviente. Este juego de Microprose sigue el espíritu de la serie: explorar ricos y complejos mundos desconocidos, y por encima de todo priman la ingenuidad y la resolución de problemas por métodos no violentos, lo que concederá mayores recompensas que un gatillo fácil. Las voces del reparto original otorgarán a muchas de las secuencias una credibilidad mucho mayor.

The Romulan base is accurately modelled

Star Fleet Academy

En Generations no se trata de matar a todo bicho viviente, sino de explorar ricos y complejos mundos desconocidos

STAR FLEET ACADEMY

Star Fleet Academy

En la serie original de Star Trek, las relaciones entre la Federación Unida de Planetas y el Imperio Klingon eran muy tensas, y se produjeron numerosos incidentes que llevaron a ambos bandos a terribles guerras. La historia de Star Fleet Academy explora como aquellos tiempos influyeron en los hombres y mujeres de buena voluntad.

El juego es una simulación de vuelo y combate de naves estelares que tiene lugar en tiempos de la serie original, situada entre las películas 5 y 6. El protagonista es un joven cadete llamado David Forrester cuyo padre fue víctima de un incidente con los Klingon. Tras dos años de intenso entrenamiento, el cadete llega a la escuela de oficiales para participar en 30 misiones simuladas que determinarán si merece capitanear una nave estelar o no. Estas misiones conllevarán todos los objetivos

Star Fleet Academy

JUEGOS CD-ROM JUEGOS

M.D.K. 6.490 Pts.

DIABLO 6.490 Pts.

XWING VS. TIE (LUCASARTS) 7.490 Pts.

BROKEN SWORD (CASTELLANO) 7.990 Pts.

THEME HOSPITAL (CASTELLANO) 7.490 Pts.

MAGIC THE GATHERING 7.490 Pts.

IM1A2 ABRAMS (TANQUES) 7.490 Pts.

POD (SUPER CON MMX) 6.790 Pts.

NUEVOS — EMPIRE - TALON SOFT — C/UNO 7.490 C/UNO

NAPOLEON IN RUSSIA

BULL RUN

SIMULADORES DE VUELO — C/UNO 6.990 C/UNO

COMANCHE 3

F/A-18 HORNET V.3

FLYING CORPS

JETFIGHTER 3

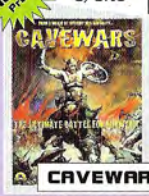
BACK TO BAGDAG

Y TAMBIEN:
AIR WARRIOR 2
US NAVY F. 97
FALCON 4.0
SU27 FLANKER 2
RED BARON 2
PRO PILOT
FLIGHT UNLIMIT.2

SUPERVENTAS

AGES OF SAIL	7.490 Pt.
BATTLECRUISER 3000 (SIN BUGS)	6.490 Pt.
BATTLEGROUND WATERLOO	7.490 Pt.
BATTLEGROUND ANTIETAM	7.490 Pt.
CITY O. LOST CHILDREN (ESPAÑOL)	6.990 Pt.
CRYSTAL SKULL	7.490 Pt.
DARK FORCES 2 (JEDI KNIGHT)	7.490 Pt.
DUKE N. 3D + PLUTONIUM PACK	6.790 Pt.
FALLEN HAVEN	7.290 Pt.
HEROES MIGHT & MAGIC 2	6.990 Pt.
INTERSTATE 76	7.490 Pt.
JAGGED ALLIANCE 2 - DEADLY G.	7.490 Pt.
KRUSH, KILL AND DESTROY	6.990 Pt.
LORDS OF THE REALM 2	6.990 Pt.
MASTER OF ORION 2	6.990 Pt.
NEED FOR SPEED 2	6.990 Pt.
OFF ROAD	6.990 Pt.
OUTLAWS (LUCASARTS)	7.490 Pt.
REALMS OF THE HAUNTING	7.490 Pt.
RED ALERT (MANUAL ESPAÑOL)	6.990 Pt.
RED ALERT COUNTERSTRIKE	4.490 Pt.
SHADOW WARRIOR (3D REALMS)	6.990 Pt.
STAR COMMAND (± STARCRAFT)	7.490 Pt.
STREET RACER (JOYPAD REGALO)	5.990 Pt.
TROPHY BASS 2 (PESCA)	6.990 Pt
WARCRAFT 2 + EXPANSION OFIC.	7.490 Pt.
XCOM3: APOCALYPSE (SUPER)	7.490 Pt..

Precio NUEVO Precio — AVALON HILL — C/UNO 6.990 C/UNO


CAVEWARS

Y TAMBIEN:
THIRD REICH
OVER THE REICH
WOODEN SHIPS & I.M.
HISTORY O.T. WORLD
BLITZKRIEG
TANK RESS. 2024
PANZERBLITZ

QUAKE - EXTRAS OFICIALES — C/UNO 5.490 C/UNO

MISSION PACK 1 SCOURGE OF ARMAGON
MISSION PACK 2 DISOLUTION OF ETERNITY
240 NUEVOS NIVELES 4.490 Pts.

NUEVO — ROL PACK — 6.490 Pt.
RAVENLOFT 1 y 2 + DARK SUN 1 y 2 + MENZOBERRANZAN + AL QUADIN

LOS MAS BARATOS

800 NIVELES WARCRAFT 2 + 800 NIVELES C & CONQUER	4.490 Pt.
EXTRAS FOR F1 GRAND PRIX 2	2.490 Pt.
1000 NIVELES RED ALERT	4.490 Pt.
1000 NIVELES DUKE N. 3D	3.990 Pt.
1600 NIVELES DOOM 2	2.690 Pt
1944 ACROSS THE RHINE	3.990 Pt.
3D ULTRA PINBALL	3.990 Pt.
CRUSADER NO REMORSE	4.490 Pt.
DARK FORCES	4.490 Pt.
FADE TO BLACK	4.490 Pt.
FLIGHT UNLIMITED	4.490 Pt.
HEROQUEST (ESPAÑOL)	3.490 Pt.
NEED FOR SPEED SPECIAL ED.	4.990 Pt.
MACHIAVELLI THE PRINCE	2.990 Pt.
STAR GENERAL	5.490 Pt.
TERRANOVA	4.490 Pt.

Media Mail CD-ROM
Tel.: (91) 5698264
E-mail: media@super.medusa.es

IVA y G. de envio INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
PORTUGAL: ACEPTAMOS PEDIDOS

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Enviar a: MEDIA MADRID - C/Fernando D. Mendoza 22 - 28019 MADRID - FAX: (91) 5698264

CGW

Precio

TITULOS PEDIDOS

☐ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo. 1)
☐ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs. 2)

NOMBRE Y APELLIDOS..... TFNO.....
DIRECCION..... C.POSTAL.....
POBLACION..... PROVINCIA.....

Star Fleet Academy

básicos que constituyen el espíritu trekie: exploración, investigación científica, resolución de problemas, afrontar crisis, diplomacia, dilemas morales y conflictos militares.

"Revivals"

Especialmente dedicada a los trekies estará la recreación de famosas misiones de la serie de televisión, como el de "Balance of Terror", y también de algunas de las

Las películas

Además de las series de televisión, son ya ocho los filmes de Star Trek, y el noveno está en camino. En las fotos del reparto de cada una de las películas se puede observar cómo el tiempo no pasa en balde. Acerca de la novena película de, cuyo título podría ser en principio Star Trek: Nemesis, no se sabe mucho, pero se rumorea que podría dar lugar a una nueva serie de televisión. En 1979 comenzó una de las sagas cinematográficas que más entregas ha dado, un total de ocho:

(1) STAR TREK: LA PELÍCULA, que presentaba una ligera aventura de la tripulación del Enterprise con el reparto de la serie original, que llegaría hasta la sexta entrega de la serie casi intacto.

(3) STAR TREK III: EN BUSCA DE SPOCK, se centró en uno de los personajes más emblemáticos de la serie y en su raza, los Vulcanianos. El protagonista absoluto de la película es el señor Spock, quien de pronto siente dudas acerca de la afamada lógica vulcaniana y sufre confusiones con sus sentimientos.

(4) STAR TREK IV: MISIÓN SALVAR LA TIERRA, lleva a la tripulación del Enterprise hasta la Tierra para resolver un grave conflicto ecológico que tiene como protagonista al mamífero marino por excelencia: la ballena.

(5) STAR TREK V: LA ÚLTIMA FRONTERA, es una especie de thriller que transcurre en una estación científica cuyos habitantes lanzan una llamada de socorro antes de perecer. Al final de la película, una terrible bomba creada por los científicos, cae sobre un planeta y Spock muere.

(6) STAR TREK VI: EL PAÍS DESCONOCIDO, se desarrolla en la superficie del planeta afectado por la bomba de la película anterior. Por supuesto, los fans de la serie no admitieron la muerte de Spock, así que éste resucita en esta entrega; eso sí, algo cambiado.

(2) STAR TREK II: LA IRA DE KHAN, siguió algo más tarde con Ricardo Montalbán en el papel antagonista de Kirk, retomado de una singular aparición en la primera película.

(7) STAR TREK: GENERATIONS, introduce por fin en el cine a toda la tripulación del nuevo Enterprise, capitaneado por Jean-Luc Picard. Aún así, se resisten a abandonar a los clásicos y Kirk sigue ahí "dando la lata". En ella se basa el juego de Microprose.

(8) STAR TREK: PRIMER CONTACTO, retoma un angustioso argumento que duró varios capítulos en la serie La Nueva Generación y una peligrosa raza del universo de Star Trek; los Borg. Estos híbridos de máquina y humano viajan al pasado de la Tierra para asimilar a sus habitantes y cambiar así el futuro. Picard y su tripulación deben impedirlo.

Star Fleet Academy es una simulación de vuelo y combate de naves estelares

Star Fleet Academy

películas, como el escenario Kobayashi Maru de Star Trek II. Además, el jugador podrá comandar cuatro naves diferentes: el crucero científico Oberth, el crucero ligero Miranda (que apareció en Star Trek II: La ira de Khan), el crucero de clase Constitución (idéntico al Enterprise), y el poderoso Excelsior como modelo de crucero pesado. Los enemigos, más de una docena, incluirán el Pájaro de Guerra Romulano, el Ave de Presa Klingon, y muchos otros inéditos hasta ahora, creados por el artista de Espacio Profundo 9, Jim Martin. También se contarán dentro de las novedades varias razas con las que se podrá entablar amistad o combatir.

Star Fleet Academy no ofrecerá solamente una progresión en misiones, ya que el cadete Forrester también lleva una vida fuera de la sala de simulación: entrenamiento físico, relaciones sociales y bromitas de academia será algunas de sus actividades extracurriculares. Además también tendrá que tratar de erigirse en líder de sus compañeros, animarles para que se conviertan en los mejores de la promoción y mantener un ritmo constante centrándose en sus estudios y no en su vida social. Del jugador dependerá que sus colegas no se aparten del buen camino.

Como instructores de la Academia estarán el Capitán Kirk (William Shatner), George Takei (Sulu) y Walter Koenig (Chekov), que guiarán y ayudarán al joven Forrester en su carrera. Durante el curso de las misiones, se recibirán en la Academia informes sobre misteriosos incidentes en los que están implicados el Imperio Klingon y la Federación. Surgirán entonces movimientos anti-klingon que pondrán a prueba la objetividad del jugador, obligándole a tomar incómodas decisiones que pueden acarrearle graves consecuencias. A pesar de la muerte de su padre a manos de los Klingon, Forrester tendrá que mantener su imparcialidad en las simulaciones con naves de este imperio, o si no su carrera se verá afectada por ello.

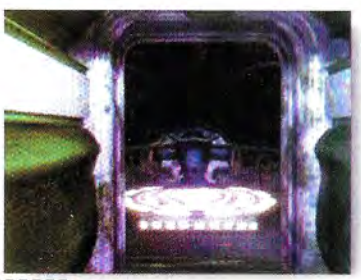
A medida que se vayan produciendo los incidentes, el jugador tendrá que participar en simulaciones de algunos de ellos, ya que los cerebros tácticos de la Academia creen que un cadete puede ver estos misterios desde una nueva perspectiva. Todo esto irá revelando ciertos datos que entrarán directamente en juego en la misión final, que desembocará en tres posibles finales con una misión especial extra para uno de ellos.

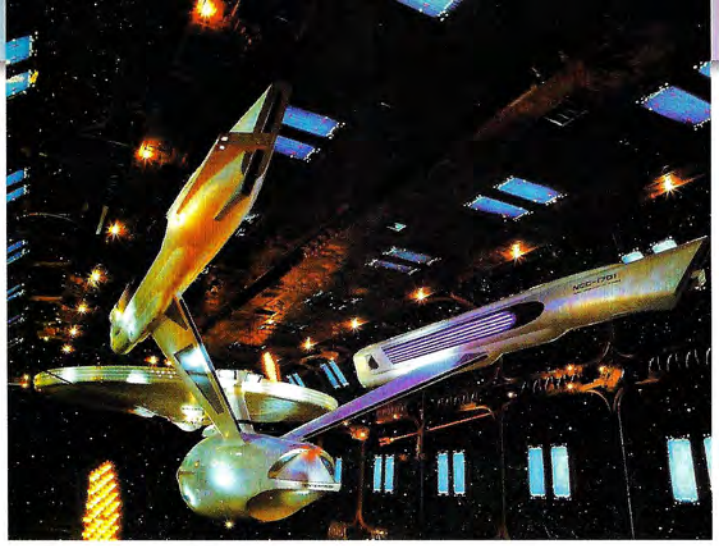
Star Fleet Academy

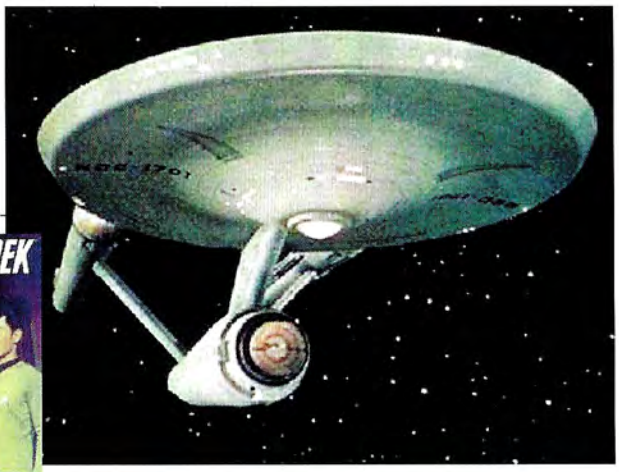
STAR TREK: VOYAGER

La tripulación del Voyager ya ha conocido a Q, y posiblemente conocerá a los Borg en el futuro. En

Voyager







Star Trek
Las series

Como ya se ha explicado al principio de este reportaje, todo esto comenzó con una serie de televisión denominada Star Trek (emitida por televisiones autonómicas)en 1966. Con el paso de los años, que también alcanza al eterno Kirk y su tripulación, surgieron necesidades de ampliar el universo de la serie original y llevarlo hacia nuevos horizontes, además de la imperiosa obligación de renovar los ajados rostros de los protagonistas.

Así, nacieron sucesivamente La Nueva Generación (emitida también por televisiones autonómicas), Espacio Profundo 9 (emitida en parte por Antena 3), y Voyager (en España, lanzada solamente en vídeo). De todas ellas hay juego o lo va a haber, aunque sólo la primera se ha visto llevada al cine. También surgió en el año 72 una serie de dibujos animados que duró hasta el 75 y obtuvo incluso un Emmy por la temporada 74-75, aunque debido a la política que llevó al respecto la cadena norteamericana NBC, pronto cayó en el olvido y desapareció tras 22 episodios.

Desde la primera a la cuarta, todas han sido un tremendo éxito en todo el mundo -menos en España, como siempre-, y han tenido numerosas temporadas en Estado Unidos. De las dos últimas, Espacio Profundo 9 y Voyager, aún siguen rodándose episodios. Entre todas suman más de 400 capítulos.

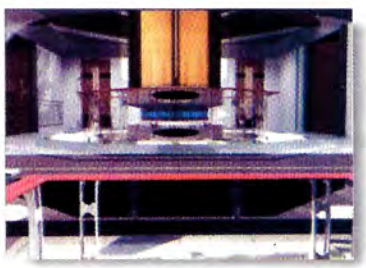
Voyager

Voyager no pretende llegar únicamente a los trekies, sino también a todos los seguidores de los juegos de aventura, manteniéndolos en una constante búsqueda por el universo

su propio rincón del universo, esta amalgama de rebeldes, alienígenas y personal de la Federación, vive numerosas aventuras sin apartar de su mente su objetivo final: volver a casa. Por el camino, nuevas razas, nuevos lugares, nuevas reglas... En definitiva, nuevas aventuras.

Si lo anterior constituye el núcleo de la serie de televisión, editada en España en vídeo racionado parcamente por la distribuidora, también lo será del juego, que no pretende llegar únicamente a los trekies sino también a todos los seguidores de los juegos de aventura, manteniéndolos en una constante búsqueda por el universo, viajando de un lugar a otro, con la esperanza de llegar algún día a casa.

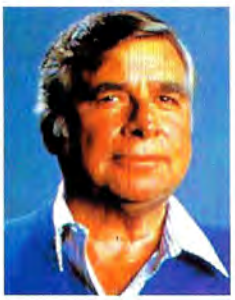
Voyager



Por episodios

Desarrollado por Looking Glass Technologies, autores de Flight Unlimited y Terranova, Voyager quiere que el jugador comparta y controle estas aventuras. Después de trece meses trabajando en la producción, por fin consiguieron llegar a un guión digno de la serie, un argumento que se divide en tres capítulos que comienzan a modo de entrenamiento en la holo-cámara, donde varios miembros de la tripulación se preparan para ocupar diversos puestos bajo la atenta mirada del Doctor. En una misión de recolección de deuterio, un carguero Talaxiano marca el comienzo de la acción que se desarrolla durante el primer episodio. En el segundo, ya de vuelta a la realidad, mientras algunos tripulantes del Voyager recogen comida en un planeta desconocido, un grupo de implacables Kazón les secuestra. Tras solventar esta situación, se llega a la última y más extrema: un doctor alienígena ha infectado los sistemas del Voyager con un virus basado en nanotecnología.

Star Trek Los símbolos



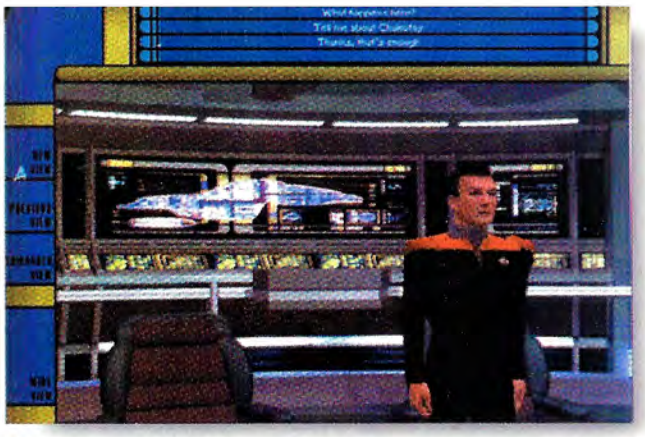
GENE RODENBERRY, la genial mente que siempre estuvo detrás del universo de Star Trek. Fallecido recientemente, parte de sus cenizas reposarán en el espacio gracias a un proyecto espacial en el que participa España.

EL EMBLEMA DE LA FEDERACIÓN UNIDA DE PLANETAS, conocida simplemente como la Federación. Iniciada por la raza humana, aglomera numerosas culturas cuyos únicos deseos son la paz y la harmonía, así como la exploración del vasto universo. Un "life-motive" un tanto hippy.

EL COMUNICADOR, pieza indispensable del uniforme de la Federación. Permite a cualquier miembro de la tripulación comunicarse con los demás, y por supuesto, teleportarse gracias a la conocida frase que en su versión original decía "Beam me up, Scotty" (Teleportación, Scotty).

SPOCK, sin duda uno de los personajes más universales de la serie. Su filosofía y modo de ser dio mucho que pensar a los norteamericanos en los primeros tiempos de la serie. En la foto aparece ofreciendo el inmortal saludo vulcaniano: "Larga vida y prosperidad".

Se han digitalizado los rostros de los miembros de la tripulación del Voyager para que tengan expresiones, y se han convertido en realistas modelos poligonales



Tecnología avanzada

Para asegurarse la credibilidad y autenticidad del guión, el equipo de Looking Glass consultó con Lisa Klink, autora de los episodios de las dos primeras temporadas de la serie. Pero la integración de Star Trek: Voyager en el juego no termina aquí, ni tampoco se queda en la inclusión de las voces del reparto original. Mediante una sofisticada tecnología láser, se han digitalizado los rostros de los miembros de la tripulación del Voyager para que tengan expresiones, y se han convertido en modelos poligonales de gran realismo.

También el movimiento de los personajes del juego será altamente realista –incluido el de la nueva raza alienígena, los Gudge– gracias al uso de un avanzado sistema de captura de movimiento real, más evolucionado que la actual tecnología de puntos articulados sobre el modelo. El resultado de todo ello son personajes que se mueven, suenan y actúan igual que los reales. Habrá conversaciones entre ellos, secuencias no interactivas, simulaciones de investigación y uso de tecnología, y una gran cantidad de detalles que los trekies sabrán apreciar.

Por supuesto no puede faltar tampoco en este juego el combate especial y las maniobras de la nave, aunque todo ello se producirá de una forma más táctica que arcade, dando órdenes a los oficiales del puente que corresponda para que lleven a cabo las estrategias necesarias para salvar la situación. Además también habrá combate a nivel terrestre, con un sofisticado sistema de inteligencia artificial que entre otras cosas, permitirá controlar a varios miembros del equipo al mismo tiempo.

Globalmente, Voyager ofrecerá un aspecto muy cinematográfico de alta calidad, con pequeños trucos como planos por encima del hombro, vistas de ambos bandos en la misma situación, secuencias cinemáticas, y capturas en movimiento de gente que cae bajo el fuego de los fáser. Los gráficos fotorrealistas, vistos desde diferentes puntos definidos por la inteligencia artificial de la cámara del juego –que cuenta con más de 70 ángulos–, mostrarán hasta el más mínimo detalle, desde un panel de mandos hasta una brizna de hierba.

Voyager

Star Trek: Internet

Este logotipo identifica el foro oficial que los trekies tienen en el cyberespacio, gracias a un esfuerzo conjunto de Paramount y Microsoft que exige que el usuario sea miembro esté suscrito a "The Microsoft Network". Allí se pueden encontrar entre otros, noticias, videos, imágenes, entrevistas, una zona especial para conversaciones con otros trekies, sinopsis de todos los episodios de todas las series, escenas de rodajes, contenidos exclusivos del Club Oficial de Fans de Star Trek, y un listado mundial de todas las cadenas de televisión que emiten alguna de las series. También se puede conversar con personal del equipo de producción de las series, todo ello con el interfaz y aspecto visual de cualquier computadora del siglo XXIV, tiempo en el que transcurre la acción de Star Trek. La dirección es

http://startrek.msn.com

También puedes acceder a muchos de los miles de páginas de Star Trek mediante búsquedas con Yahoo o cualquiera de los otros sistemas que hay en Internet. Te ofrecemos algunas direcciones adicionales que puedes encontrar de interés.

http://www.startrek.com
http://www.paramount.com
http://www.viacom.com
http://www.microprose.com
http://www.interplay.com

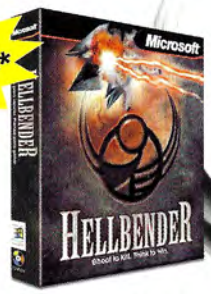
Microsoft®

Este verano
divertirte más, cuesta menos.

Created for Microsoft Windows 95
HOT GAME

El futuro de la **Coalición** *de Planetas Independientes está* **en tus manos.**

Ahora 4.990.-*



Manual en Castellano
Antes ~~7.990~~.- Pts.

Los **alienígenas** *han invadido la tierra.* **Tu misión** *es salvarla desde las* **profundidades del océano.**

Ahora 4.990.-*

En Castellano
Antes ~~9.990~~.- Pts.

Pruébalos en red multijugador o en Internet conectándote a

INTERNET GAMING ZONE

www.zone.com

I ♥ ORIGINAL

La manera más **fácil y rápida** *de iniciarse en las* **carreras.**

Ahora los dos por sólo 9.990.-*

En Inglés
Antes ~~7.990~~.- Pts.

Manual en Castellano
Antes ~~9.990~~.- Pts.

Como si estuvieras en el **campo de batalla.**

Esta promoción de Close Combat y el CD-ROM de Monster Truck es válida hasta fin de existencias

Adquiérelo en:

BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **EI SYSTEM:** (93) 419 20 40 - **FNAC:** (93) 444 59 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - **MEGABYTE:** (93) 205 10 03 - **OPEN MULTIMEDIA:** (93) 457 82 75.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13.
MADRID: EI SYSTEM: (91) 468 02 60 - **FNAC:** (91) 595 61 05 - **ZONA BIT:** (91) 445 05 20
CADENAS NACIONALES: BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** (902) 17 18 19
INTERDISCOUNT: (93) 266 06 06 - **JUMP:** (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (93) 412 76 37
VOBIS: (93) 419 18 86 - **BEEP:** (977) 29 72 00. **TIENDAS CRISOL Y VIPS.**

Para más información llama al Teléfono de Atención al Cliente **902 197 198.**
Internet: **www.microsoft.com/spain/home** o Infofax **902 197 198** (pulsando 1-7-5 en sistema de tono para índice).

* Microsoft Deadly Tyde no soporta la opción multiplayer.

Rol hecho aventura

Wizardry: Nemesis

Un habitante de otro mundo y otro tiempo se ve transportado a un universo de fantasía donde la magia sustituye a la tecnología, los seres vivos luchan por evitar el resurgir del mal, y no todo es lo que parece.

Aunque la serie Wizardry ha sido tradicionalmente una colección de juegos de rol, con Nemesis se rompe la continuidad. Esta aventura gráfica toma el universo de Wizardry como base, y manteniendo el combate en tiempo real, el uso de magia, y un completo sistema de inventario y características de personaje (todo ello elementos habituales del juego de rol), se lanza de cabeza a la piscina de los aventureros que no gustan del rol.

Sin embargo, teniendo en cuenta los elementos anteriores y dado que el interfaz presenta un movimiento pantalla a pantalla, sin ningún tipo de transición, y la inmensidad del mapa a cubrir, pocos aficionados a la aventura gráfica aceptarán Nemesis como tal, viéndolo más bien como un juego de rol.

Lo cierto es que los puzzles, casi todas las situaciones que requieren una interacción con personajes y objetos, y la sensación que se tiene al contemplar unos gráficos de tan alta calidad como los de Nemesis, se corresponden 100% con una aventura gráfica, y no con un juego de rol en el que el principal elemento de juego consiste en matar gran cantidad de enemigos. En Nemesis no sólo hay pocos enemigos en comparación con un juego de rol (aunque haya zonas superpobladas), sino que además en muchas ocasiones, se puede huir del enfrentamiento directo y buscar un camino alternativo.

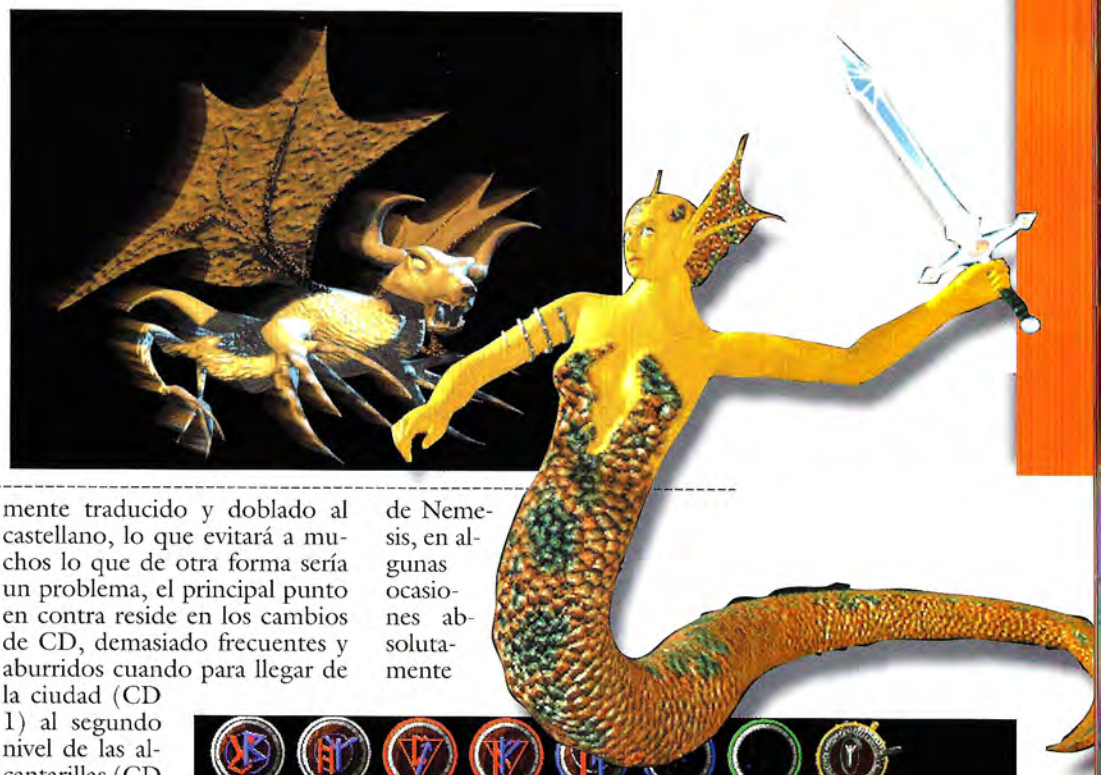
Contra corriente

Nemesis posee un interfaz que se aleja un poco de lo habitual, lo que obligará al jugador a deshacerse de ideas preconcebidas por ejemplo, acerca del uso del ratón. Mientras el botón izquierdo sirve para seleccionar opciones y obtener descripciones, el derecho realiza las acciones, justo al contrario que en cualquier otro juego o sistema operativo. Para sumar realismo a la atmósfera y no distraer al jugador con las dos barras del interfaz (una para hechizos y otra para el resto), ambas permanecen ocultas sobre y bajo la pantalla de juego, y sólo se activan al mover el cursor sobre ellas.

Sobre las posibles acciones que se pueden realizar a través del interfaz, cabe destacar el mapa automático, la posibilidad de equipar hasta cuatro objetos para tenerlos a mano, el uso de las dos manos para combate y defensa, y el acceso inmediato a los hechizos mediante la barra superior. El sistema de combate permite asestar diferentes golpes según la posición del cursor, el movimiento del ratón, y el botón que se pulse, lo que por un lado aporta riqueza a cada enfrentamiento, y por otro añade complejidad.

El inventario permite acumular objetos en una misma ra-

Precio: 7.990
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, Ratón, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS 5.0 o superior
Nº de jugadores: 1
Editor: Sir-Tech
Distribuidor: Virgin



nura, es decir, que si por ejemplo se consiguen cuatro pociones de curación, se pueden almacenar todas en el mismo sitio, sin necesidad de ocupar espacio adicional. En este punto también merece la pena resaltar que cada vez que se equipa un objeto, si esa acción costase tiempo en la realidad, en el juego sucede lo mismo. Por ejemplo, un cambio de arma cuesta varios segundos, así que si en medio de un combate se rompe una espada y es necesario sacar otra del inventario, el enemigo dispondrá de un breve lapso de tiempo en el que el protagonista de Nemesis se encontrará indefenso.

Cinco CD's

El objetivo final del juego es encontrar unos talismanes mágicos y evitar que sean usados para llevar el caos y la destrucción sobre el mundo, lo que implicará también enfrentarse a un terrible demonio que sólo un arma legendaria podrá vencer. A lo largo de los cinco CD's, se encuentran numerosos personajes con los que se podrá conversar para obtener pistas y avanzar, pero cuidado, ya que no todos los que dicen ser amigos lo son realmente.

Si uno de los puntos a favor de Nemesis es que esté totalmente traducido y doblado al castellano, lo que evitará a muchos lo que de otra forma sería un problema, el principal punto en contra reside en los cambios de CD, demasiado frecuentes y aburridos cuando para llegar de la ciudad (CD 1) al segundo nivel de las alcantarillas (CD 4), hay que pasar por los CD's 2 y 3. Pasado el meridiano del juego, estos cambios son casi como el respirar: constante y necesario.

Bonitas y útiles

Ya se ha mencionado la alta calidad gráfica de Nemesis, en algunas ocasiones absolutamente espectacular y en otras menos afortunada. Dentro del entorno 3D del juego, tienen lugar también numerosas animaciones que no siempre son de transición de una zona a otra. A veces, el sim-

El objetivo final del juego es encontrar unos talismanes mágicos y evitar que sean usados para llevar el caos y la destrucción sobre el mundo

Abre la caja

The Pandora Directive

Mucho tiempo llevaba ya en espera esta película interactiva para ser lanzada en España, pensando siempre en una producción en castellano que al final se ha visto malograda por causas ajenas a la distribuidora.

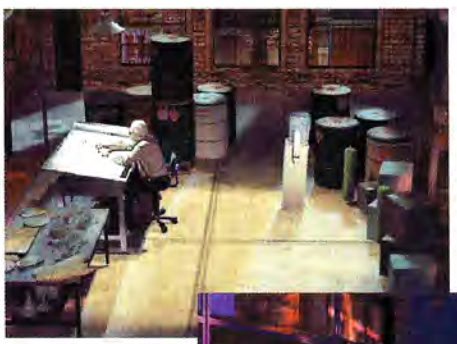
Este título salió en otoño del año pasado en Estados Unidos y países de habla inglesa, y se esperaba la imprescindible localización –al menos de los textos– al castellano para su lanzamiento en España. Por desgracia no va a ser así, lo que supondrá un gravísimo inconveniente para cualquiera que no domine –y esta vez sí es necesario dominar, que no tener una ligera idea– el inglés. El lenguaje utilizado en muchos diálogos es oscuro y ambiguo, dando lugar a interpretaciones erróneas de las posibles respuestas.

Dejando esto claro, el juego en sí es una de las mejores producciones que se ha hecho en película interactiva, aunque hay elementos que se han sacado, literalmente, de títulos como Ripper o Gabriel Knight 2. A pesar de ello, otros innovadores factores que posee, lo convierten en un producto auténticamente visionario, ya que si hace poco se hablaba del increíble sistema de movimiento en Versalles, Access había desarrollado algo mejor y más espectacular mucho antes. Pero no anticipemos demasiado y sigamos un orden.

De San Francisco a Rosswell

The Pandora Directive presenta una historia de detectives ubicada en Estados Unidos, año 2043, con el trasfondo del caso Roswell y las teorías que relacionan la cultura Maya con civilizaciones alienígenas. Un típico caso de Expediente X, pero mucho mejor llevado que cualquier capítulo de la serie de televisión. Tex Murphy es el protagonista de la historia, un detective prototipo con numerosas deudas y una sorprendente tendencia a verse envuelto en los casos más peligrosos y mezclarse con los individuos más indeseables de la sociedad.

Un tal Gordon Fitzpatrick contrata a Tex para localizar a un viejo amigo suyo llamado Thomas Malloy, a quien no ve desde hace tiempo. A medida que Tex avanza en sus pesquisas, el asunto se complica con un asesino en serie, agencias gubernamentales, experimentos militares, y por supuesto, el apoteósico clímax alienígena. Nada más que revelar en cuanto al guión, ya que merece mucho la pena seguirlo con el juego. Decir, eso sí, que su desarrollo es muy bueno, con grandes dosis de suspense y acción que consiguen llevar al jugador a situaciones límite que difícilmente habrá vivido antes con un juego de ordenador.



Haciendo escuela

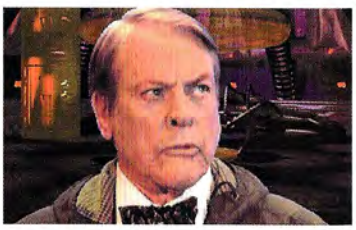
En Pandora se combinan numerosos elementos que hacen de él un juego complejo y rico a la vez: posee todos los ingredientes de la aventura gráfica, como diálogos, el tener que coger objetos para conseguir otros, y una trama; también tiene numerosos puzzles como los de Ripper o Blown Away; escenas de acción y persecuciones... En definitiva, un amplio abanico de posibilidades que dejan boquiabierto a cualquiera.

Todo esto no hubiera sido posible sin un interfaz adecuado que permitiera realizar estas acciones sin bruscos cambios de sistema de juego, un entorno virtual en 3D y alta resolución llevado hasta sus últimas consecuencias. Existen dos modos de acción: el interactivo y el de movimiento, ambos accesibles en todo momento. Cuando Tex Murphy se desplaza por su barrio o cualquier otra zona de las que puede visitar, lo hace libremente como sucedería en juegos tipo Doom, con la diferencia de que el mundo de Pandora es real, con edificios y localizaciones realistas en alta definición que se recorren a mucha mayor velocidad que por ejemplo, en Versalles. Al igual que en el

Precio: 7.990
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA VESA, Ratón, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS 6.0 o Windows 95
N° de jugadores: 1
Editor: Access Software
Distribuidor: Virgin

producto de Cryo, se dispone de libertad absoluta de movimiento, con algunas adiciones: giros de cabeza, arriba y abajo, izquierda y derecha, adelante y atrás, agacharse o ponerse de puntillas, y correr. En el modo interactivo, simplemente se congela la vista tal y como esté y se pueden examinar los objetos y elementos de pantalla, así como acceder al inventario o las diversas opciones del juego.

Para ahorrar paseos innecesarios, siempre y cuando no haya algún obstáculo para ello, existen tres mapas que permiten ir directamente a cualquier localización ya visitada. Uno de los mapas se corresponde con Chandler Avenue, la calle donde reside Tex, y sus varios locales y edificios; otro



es para la ciudad de San Francisco, donde se deben visitar varios lugares; y el último corresponde a Estados Unidos (Méjico incluido).

Situaciones imposibles

El inventario es otro de los elementos importantes del interfaz, ya que en él se examinan, combinan y manipulan los objetos, y donde además se resuelven unos cuantos puzzles. Esto lleva inevitablemente a uno de los puntos críticos de Pandora: la dificultad. Con el juego debería venir incluida la solución, ya que numerosas situaciones y puzzles son absolutamente irresolubles sin una guía delante, y a veces, es necesario memorizar una secuencia de acciones de la guía antes de llevarla a cabo, porque hay límites de tiempo.

Aunque aparentemente esto no debería ocurrir si se selecciona el modo de juego "entretenimiento" en lugar de el de "jugador experto" -que dicho sea de paso, es una auténtica locura-, el caso es que determinados puzzles que no se corresponden exactamente con las pistas obtenidas a lo largo del juego, y la inconsistencia histórica de algunas de ellas (como el calendario Maya), o momentos del juego en los que es imprescindible seguir una línea de acción antes de que suceda algo, hacen tirar la toalla a cualquiera.

The Pandora Directive es uno de esos raros juegos que se puede disfrutar igualmente con guía

El juego presenta una historia de detectives ubicada en Estados Unidos, año 2043, con el trasfondo del caso Roswell y las teorías que relacionan la cultura Maya con civilizaciones alienígenas

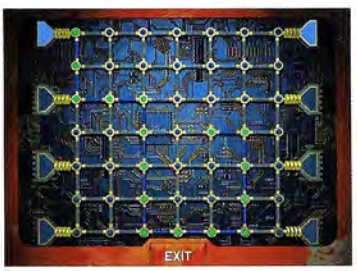
Dependiendo de la actitud del jugador en sus acciones y diálogos, existen tres líneas de desarrollo de la trama

que sin ella, con la puntualización de que la guía evitará numerosas frustaciones al jugador. Si esto es así, ¿por qué no lo han pensado los señores de Access? Pues en realidad, sí lo han tenido en cuenta. Perfectamente conscientes de que el brutal realismo del juego implicaba también zonas especialmente difíciles, existe un sistema de pistas que soluciona al jugador muchas cosas, e incluso le proporciona claves que resuelven automáticamente algunos puzzles. Por supuesto, todo ello disminuyendo la puntuación obtenida hasta el momento, pero en cualquier caso, a veces estas pistas son insuficientes y se hace imperativo tener algo a lo que recurrir para superar determinadas situaciones.

Caras familiares y desconocidas

Además de toda la parte jugable de Pandora, hay también numerosas secuencias no interactivas –siempre con la misma magnífica calidad de imagen– que ilustran la historia de una forma u otra. Aunque a veces su duración es un poco excesiva, también permiten disfrutar de los acontecimientos sin participar en ellos, ya que a veces hay que ir tan rápido que resulta imposible apreciar algunas cosas.

La interpretación de los actores del reparto supera a muchos de los poco creíbles personajes de otros juegos. Entre los protagonistas de Pandora destacan la estupenda Tanya Roberts (¿cómo seguirá tan estupenda como en "Panorama para Matar"?), y los menos conocidos –aunque familiares rostros por su participación en numerosas películas y series de televisión– Bary Coirbin (Dr. en Alaska), John Agar (Razas de Noche), y Kevin McCarthy (La invasión de los ladrones de cuerpos). Todos ellos han sido dirigidos por Adrian Carr, un director australiano desconocido en nuestro país pese a ser una eminencia en el suyo.



El truco es...

Puesto que existen pistas integradas en el juego, sólo cabe recomendar que salves la partida cada vez que vayas a acceder a una zona nueva, por lo que pueda pasar. Examina todos los objetos antes de cogerlos, con lo que obtendrás puntos adicionales, y después, vuelve a examinarlos en el inventario.

Dentro de los nombres propios de Pandora, destaca especialmente el de Aaron Conners, guionista de Pandora y del conocido Under a Killing Moon, así como co-creador de ambos. El señor Conners ha escrito también una novela basada en las aventuras de Tex Murphy, al parecer una auténtica joya –no editada en España– para todos los entusiastas que hayan disfrutado con el juego.

Se podrían llenar muchas más páginas con incontables detalles adicionales sobre el juego, pero baste decir que si se domina el inglés y hay predisposición y tiempo para vivir una aventura alucinante, The Pandora Directive es el juego idóneo. Sólo una cosa más: una rejugabilidad potencial que viene dada por una de las novedades que Access ha incorporado al juego. Dependiendo de la actitud del jugador en sus acciones y diálogos, existen tres líneas de desarrollo de la trama que pueden desembocar en siete finales diferentes.

Calificación

The Pandora Directive

Pros: The Pandora Directive es la película interactiva más absorbente que se ha creado hasta la fecha. Su calidad de desarrollo y realización lo convierten en toda una experiencia que merece la pena vivir.
Contras: El primer obstáculo inmediato es el idioma, oscuro y ambiguo en puntos críticos. Además, el nivel de dificultad es elevadísimo en numerosas situaciones del juego, lo que hace imprescindible el uso de una guía.

¡Atrévete a conducir!

PER4MER *El mejor volante conectable al puerto joystick*

10.900 pts
IVA incluido

PLATINUM SOUND
Multi Media Products

PER4MER *RACING WHEEL*

Control tipo Arcade
Cambio de marcha programable (tipo Fórmula 1)
50 grados de rotación
Conectable al puerto del joystick
Diseñado en USA

Disponible en:

Open Multimedia
C/ Valencia, 395. 08013 Barcelona.
Tel.: 457 82 75

Multimedia

INFORMACIÓN Y PEDIDOS:
BARCELONA: 93 297 00 70
MADRID: 91 384 86 23
BILBAO: 902 33 20 00

COMPUTER 2000
ESPAÑA, S.A.

El dolor del alma

Harvest of Souls

Pocas compañías son capaces de mantener una calidad constante o creciente en todas sus producciones, sobre todo si éstas se realizan en gran número cada año. Sierra no se salva de este comprensible problema.

Una de las más emblemáticas compañías del sector, que a lo largo de su carrera ha demostrado en sobradas ocasiones que sus equipos son capaces de crear juegos muy buenos, se puede permitir tener algunos baches al año; pocos, eso sí, pero están ahí. Si durante el año pasado entre más de 20 lanzamientos sólo hubo tres que en nuestra opinión no dieron la talla, de los 7 que llevan este año Harvest of Souls es el primero del que tenemos queja.

Harvest of Souls es el título de este juego en Europa, pero en Estados Unidos es simplemente el subtítulo de... Shivers 2, tal y como anunciamos en el mes de marzo.

Es bastante probable que esta estratégica supresión del nombre genérico signifique algo. El caso es que esta nueva producción de Sierra es digna de su predecesora en la serie, ya que aunque posee alguna innovación a nivel de interfaz y diseño, el concepto sigue siendo exactamente el mismo.

El argumento esta vez gira en torno a un grupo de música, los Trip Cyclone, y su desaparición en un pequeño pueblecito de Arizona llamado Cyclone. Un amigo suyo acude allí y empieza a descubrir numerosas peculiaridades acerca del lugar. El objetivo final es encontrarlos sin morir en el intento. Hay que recuperar 12 bastones o cetros y colocarlos correctamente en un antiguo altar.

Opresivo y desolador

De momento no hay nada que apunte hacia algún tipo de carencia. A nivel técnico, tanto los gráficos como el sonido, y los vídeos incluidos en el juego, todo es perfecto. Alta resolución, combinación de entornos 3D con libre movimiento por zonas y avances de "pantallazo" –esto sí constituye de alguna forma cierto inconveniente, pero no demasiado–, el desarrollo no es lineal y puede llevar a tres finales distintos, y el interfaz es sencillo.

¿Dónde está entonces el problema? Al recorrer las calles de Cyclone y sus edificios, la soledad es absoluta. Todo está muerto, no hay nadie. Un paisaje desolador. Esto es fácilmente justificable con la trama del juego. Sin embargo, unos minutos más explorando tan tétrico lugar revelan el núcleo principal de Harvest of Souls y su estructura real.

En realidad esto no es una aventura en el sentido convencional del género, ya que sobre sus principales características como la búsqueda y uso de objetos o la interacción con personajes, priman los puzzles al igual que en Shivers. También se repite un factor ultrajante: casi no hay pistas dentro del juego que ayuden a resolverlos, por lo que en el manual se ha incluido una sección con los objetivos de los puzzles, no demasiado explícita, eso sí. Por si con tan parcas indicaciones la resolución sigue siendo imposible, hay una opción en el menú que resuelve automáticamente el puzzle en cuestión, restando muchos puntos de los ya ganados por examinar objetos, explorar o cumplir objetivos parciales.

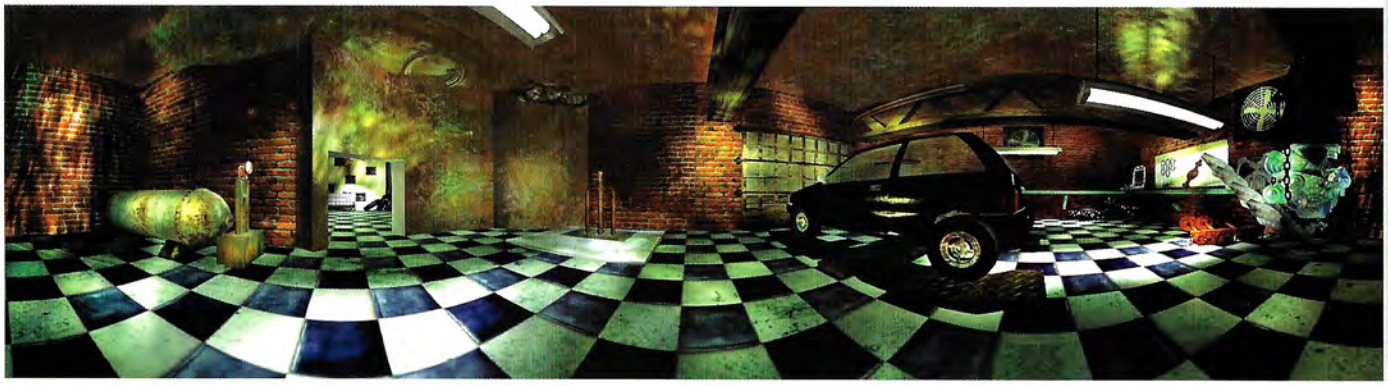
La opción para salir del atasco en caso de desesperación está bien, pero el problema es que la desesperación surge con absolutamente todos los puzzles contemplados en el manual –hay muchos más de mecánica más obvia y no tanta dificultad–.

Sin acción, no hay reacción

Otro factor que simplemente aburre, es que no pasa nada. En muchos juegos se explora un mundo vivo en el que suceden cosas, hay personajes, montones de objetos, puzzles, y la adecuada combinación de todo ello da lugar al entretenimiento. Sin embargo en Harvest of Souls se explora un mundo inerte en el que no pasa prácticamente nada, y esta atmósfera resulta demasiado opresiva para el jugador.

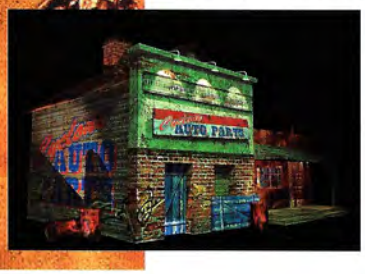
Quizá todo lo anteriormente expuesto sea erróneo y nos en-

Precio: 7.250
Requerimientos: 486/66 MHz, 12 MB de RAM, Disco Duro, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



contremos ante un producto que simplemente no entendemos, como tampoco fuimos capaces de comprender Welcome to the Future o Blue Ice, y quizá Harvest of Souls sea un buen juego accesible para cualquiera a pesar de estar en inglés con posibilidad de subtítulos. Nuestra impresión no es esa, pero nadie es perfecto y podemos equivocarnos.

La impresión global acerca de este juego es

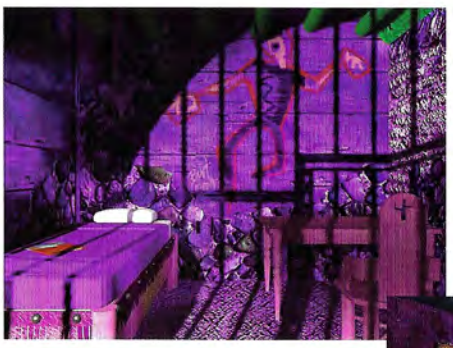


faz y la calidad técnica no tengan tacha alguna, y el guión esté bien, el concepto y diseño del juego dejan bastante que desear. La ausencia de pequeñas piezas de información que apunten hacia la solución de puzzles o determinadas situaciones de gran dificultad, así como la ambigüedad de gráficos vitales en el juego no le hacen ningún favor.

El objetivo del juego es encontrar a los miembros de un grupo de música, los Trip Cyclone, y recuperar 12 bastones y colocarlos correctamente en un antiguo altar

El truco es...

Cuando te veas teleportado al cañón, nunca dejes de moverte. Si te paras unos segundos, empezarás a sentir cómo disminuye tu energía vital debido a los ataques de seres invisibles. No existe forma alguna de enfrentarse a ellos, sólo el constante movimiento. Cuando lleves los bastones encima, apresúrate a llevarlos a su lugar, ya que te quitan energía mientras los tengas en tu poder.



que es un intento malogrado de zambullirse de lleno en el mar de los jugadores y adeptos de Myst, pero dudosamente ninguno de ellos encontrará algo atractivo en esta producción. Aunque el inter-

Calificación

Harvest of Souls

Pros: La realización técnica de Harvest of Souls es muy buena, y los gráficos y la banda sonora consiguen crear de forma claramente intencionada una atmósfera muy peculiar.

Contras: Esta producción de Sierra adolece del principal elemento que todo juego debe poseer: proporcionar entretenimiento. Con Shivers y esta secuela, la compañía norteamericana ha tropezado dos veces con la misma piedra.

El verdadero Poder "$" de la Fuerza

Yoda Stories

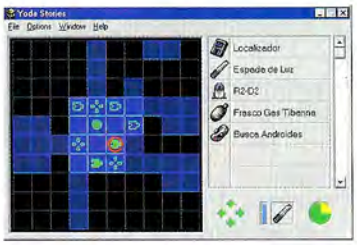
Una aventura de bolsillo para revivir escenas de La Guerra de las Galaxias, cuyos elementos audiovisuales principales estarán presentes en esta edición que se consolida como un fetiche más para los fanáticos de la trilogía. Su lema: cargar con cualquier cosa que provenga de una lejana galaxia...

Una ventana en Windows, algunos muñecos y unos cuantos guiones, son los elementos que LucasArts introdujo en su coctelera para producir –hace ahora algo menos de un año– las Aventuras de Despacho de Indiana Jones. Por lo visto el mejunje le gustó, y ha vuelto a hacerlo con las de Yoda, de La Guerra de las Galaxias. Esta vez estarán presentes casi todos los elementos de la legendaria trilogía, los cuales servirán de excusa para llevar a cabo las misiones que te encomiende el pequeño maestro Jedi. Desde su casa del planeta Dagobah viajarás en tu flamante X-Wing –en compañía de tu inseparable y cabezota R2-D2– hasta el mundo correspondiente, y allí tendrás que apañártelas para sacar adelante tu peligrosa misión. Necesitarás comida para reponer fuerzas, armas para defenderte, un localizador para orientarte en los intrincados mapeados y paciencia para no volverte loco.

Pequeño pero matón

Aunque a primera vista pudiera parecer que Yoda Stories adolece de una simplicidad supina, lo cierto es que en ocasiones las historias pueden llegar a ser francamente difíciles de resolver, no tanto por los enigmas que plantean –ni por lo extenso de los escenarios– cuanto por las dificultades que encontrarás al intentar orientarte en una zona más o menos amplia, observando el terreno desde una ventana de tan pequeño tamaño. Esta circunstancia conlleva una peligrosa inclinación al mareo y la desesperación cuando te falta un pequeño detalle para continuar tu misión –en el juego todo es pequeño– y no lo encuentras tras asegurarte de haber recorrido palmo a palmo el terreno.

Encontrarás pasadizos secretos para viajar de un lado del bosque a otro, podrás entrar en las viviendas, conversar con los personajes que encuentres dentro o fuera de los edificios, pilotar motos antigravíticas o viajar en tu propia nave. Los teletransportes diseminados a lo largo y ancho de los escenarios agilizarán tus exploraciones y encontrarás tanto amigos como enemigos a quienes deberás destruir utilizando tu sable-láser u otras armas letales como rifles o pistolas de rayos.



La crítica

No sería justo decir que no hay cosas buenas en Yoda Stories, porque en lo que a gráficos se refiere, se nota un avance con respecto a los de Indiana Jones al ser éstos más elaborados y detallistas. Por lo demás es prácticamente igual que su predecesor. ¿Algo interesante? Una de esas cosas podría ser la gran diversidad de pequeños objetos que encontrarás o necesitarás a toda costa para resolver cada misterio planteado en las aventuras: hay de todo lo que puedas imaginar, desde sable-láser hasta detona-

Precio: 1.995
Requerimientos: 486/66 MHz, 8 Mb de RAM, Windows '95, CD ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: LucasArts
Distribuidor: Erbe

Desde la casa de Yoda en el planeta Dagobah viajarás en tu flamante X-Wing hasta el planeta en que se desarrolle tu misión

dores termales, pasando por la misma Fuerza. Un incontable número de aparatitos, tarjetas, armas, utensilios e incluso chatarra para intercambiar que llenará un inventario casi infinito en comparación con el tamaño de los personajes.

El potente generador que da forma a cada una de las aventuras permite una diversidad de tal

calibre que resulta extremadamente difícil jugar por segunda vez un puzzle ya resuelto con anterioridad o siquiera relativamente parecido.

Yoda Stories es una aventura de Lucas –más que de Luke–, quien apura hasta el último sorbo de su mina-trilogía antes de sacar a la luz la nueva entrega de tres películas que se encuentra ya preparando en estos momentos.

Yoda Stories es un hueso a roer para la masa mientras nos llega la carne de verdad.

El truco es...

Existen elementos que aparecen en todos los mundos: uno es el localizador que te permite obtener un mapa de la zona que rastreas, otro es el androide médico y el tercero algún bar en el que puedes intercambiar objetos –como chatarra– por comida. Localiza estos lugares y recuérdalos porque pueden salvarte el pellejo en alguna ocasión. Ayuda mucho el hecho de haber visto la trilogía.

Calificación

Yoda Stories

Pros: Los gráficos y efectos de sonido están muy logrados en su intento de reproducir los originales de la película –faltaría más–. El juego ostenta una gran jugabilidad y su sencillo interfaz es de agradecer. Existen pocas posibilidades de jugar dos veces la misma misión. El precio es razonable

Contras: El problema no es que sea un juego para "matar el tiempo", lo cual estaría bien si se presentase como tal, pero al aparecer como algo maravilloso –cuando en realidad no es más que lo dicho al principio– nos lleva a una conclusión inevitable: no todas las ideas de Lucas tienen porqué ser la cúspide de las maravillas. Por otra parte, el Making Magic que se regala con el juego, ha sido ya difundido ampliamente a través de otros canales, por lo que no tendría mucho sentido resaltar esa supuesta generosidad incluida en el CD.

Parodia con saña

P.Y.S.T

Muchos juegos tratan de imitar a otros, pero nunca hasta ahora nadie se había atrevido a parodiar de forma descarada a un prestigioso juego. John Goodman, coprotagonista de la serie Roseanne, orquesta esta hilarante parodia de Myst.

PYST no es un juego en sí, pero dado que se trata de una brillante sátira del clásico Myst, hemos querido constatar sus virtudes y defectos como solemos hacer con los juegos. Es la primera vez en la historia del software lúdico que a alguien se le ocurre parodiar un juego, ya que otro tipo de productos, como películas, ya habían sido parodiados por los Monty Python, por ejemplo, o por algunas compañías que licenciando derechos han creado títulos que pretendiendo ser el juego de la película, no eran sino tristes sombras de lo que se podía haber hecho.

En cualquier caso, Pyst se ensaña con Myst en condiciones, con unos gráficos en alta resolución equiparables a los del juego original, unos vídeos dignos y un sonido sumamente limpio y claro. De paso, además de mofarse de las localizaciones, personajes y guión de Myst, todo el producto en general la toma con el artista anteriormente conocido como Prince, con constantes referencias a su persona e incluso un personaje caracterizado como él.

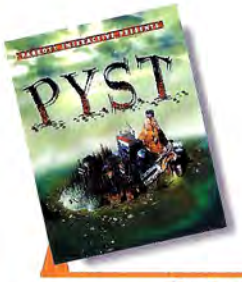
El paso de Atila

La base de la parodia es bastante sencilla; los señores de Parroty se plantearon la siguiente pregunta: ¿qué pasa cuando millones de personas visitan un lugar? En el caso de Myst, uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos, millones de jugadores han deambulado por las mismas pantallas de la misma isla, ergo es lógico que exista un visible deterioro de las estructuras, montones de basura, e incluso algunos locos que han convertido este lugar en su hogar. Ni Atila con su caballo habría conseguido semejante destrozo.

Como se ha mencionado antes, PYST no es un juego, puesto que no existe objetivo alguno. Lo único que se puede hacer es moverse por diferentes pantallas en forma de postal, examinar objetos que producen situaciones más o menos cómicas –algunas de ellas grotescas y salvajes, con un sentido del humor digno de los Monty Python–, y escuchar la versión leída del reverso de las postales. En definitiva, explorar el mundo distorsionado de Myst.

The Crash Pad

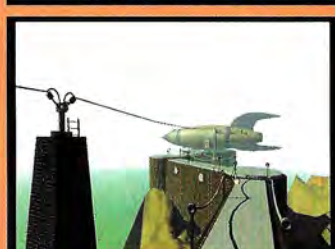
The No Exit Library



Precio: 2.995
Requerimientos : 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 3.X o Windows 95
N° de jugadores: 1
Editor: Parroty Interactive
Distribuidor: Proein

De Myst a Pyst

The Dock After Woodstock



Alien Trash

Esto es lo que sucede cuando millones de jugadores de todo el mundo deambulan por una mágica isla perdida en el tiempo y el espacio, activando todas las palancas, dejando miles de pa-

The Trailer Park

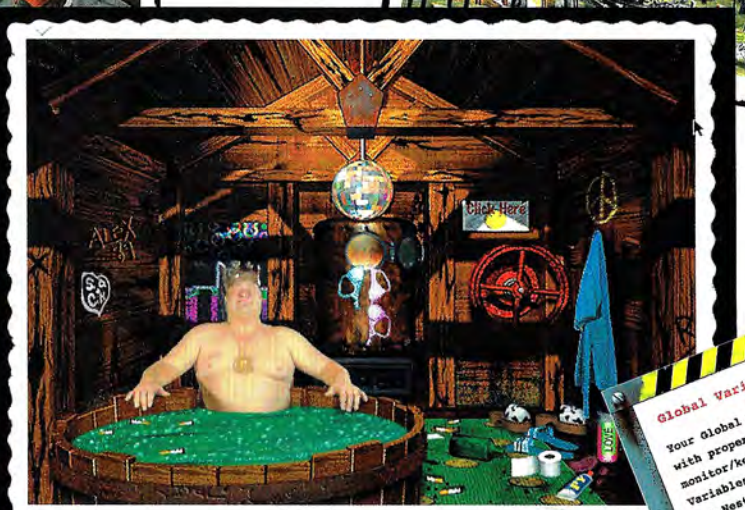
Algunas de las situaciones son grotescas y salvajes, con un sentido del humor digno de los Monty Python

Los extras

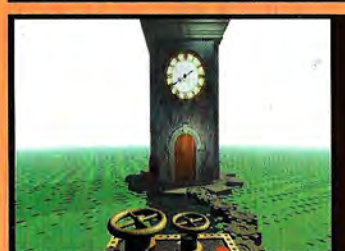
Por añadidura, el CD incluye un entretenido vídeo de como se hizo el producto, y la posibilidad de conectarse a una página especial de Internet para conocer mejor a los personajes del juego, enviar curiosas postales por correo electrónico, y alguna otra curiosidad de última hora. Para rematar la función, hay una pista de audio en el CD interpretada por el propio John Goodman, una pieza bastante entretenida.

Sin embargo, aunque todo esto está muy bien, y por su precio no está mal para todos aquellos que hayan jugado a Myst y se quieran reír un rato, hay que resaltar que PYST está en inglés. Es lógico, ya que muchas de las gracias no lo serían en castellano, pero esto puede producir un cierto rechazo en gran número de jugadores ya que al margen de los textos de las postales, todo son voces. Aquellos que nunca hayan jugado a Myst, no sepan ni qué es, o no tengan el más mínimo interés en él, no encontrarán este producto ni curioso ni apetecible, por lo que deberían abstenerse de adquirirlo. En cualquier caso, PYST es muy escaso.

The Horror-Scopium



The Love Cabin



Clock Ness

peles tirados en cualquier parte, y en general, convirtiendo todos los lugares en auténticos vertederos. Las pantallas de la izquierda son de Myst, las de la derecha su versión Pyst.

Calificación

P.Y.S.T

Pros: La idea de parodiar a un conocido juego ridiculizando todo lo habido y por haber es muy buena. La interpretación de Goodman es genial, y la mayoría de los chistes son divertidísimos.

Contras: Si no has jugado a Myst, este producto no tendrá el más mínimo sentido para ti, así que olvídate de que existe.

Reclutar, adiestrar y combatir

Jagged Alliance: Deadly games

Amparados en la oscuridad, un grupo de hombres se desliza por el terreno con un movimiento apenas perceptible. El rehén no sabe lo que ocurre cuando una granada de fósforo ensordece sus oídos y ciega sus ojos. Cuando recupera el conocimiento observa a sus captores muertos mientras él está siendo puesto a salvo. La operación ha sido un éxito.

Tenemos ante nosotros la segunda parte del excelente juego Jagged Alliance. En esta secuela se sigue demostrando que no siempre es cierto aquello de que "segundas partes no son buenas". En esta ocasión el sistema de juego ha sido mejorado, se han añadido personajes y además se suministran armas un poco más pesadas para el combate.

El procedimiento de actuación sigue siendo el mismo que el de su antecesor: conseguiremos una misión que nos reportará una serie de beneficios, contrataremos a los hombres disponibles tanto por dinero, como por presencia puesto que pueden estar trabajando en otros cometidos, y los enviaremos a hacer el trabajo.

La actuación de los mercenarios dependerá de sus habilidades técnicas, así como de sus ideales políticos, líneas de actuación y de unas personalidades muy definidas.

La gran variedad de mercenarios existentes en el programa satisfará a todos los públicos existentes pudiendo encontrar los personajes más variopintos y estrafalarios que os podáis imaginar.

La acción

Una vez insertados en el área, los personajes se moverán según los puntos de acción disponibles para cada uno. Estos se otorgan en base a las calidades técnicas de los personajes. Los puntos de acción disponibles se pueden gastar en una gran variedad de opciones: disparar, agacharse, moverse rápido, recoger objetos, y un largo etc. En diversas ocasiones los puntos quedarán reducidos del total base, como por ejemplo cuando el personaje resulta herido.

El tiempo es otro de los factores importantes, aunque el programa deja bastante tiempo para que no nos podamos sentir agobiados y las acciones de combate una vez empezadas, suelen acabar con resultados funestos en un plazo más o menos corto.

La elección del equipo puede resultar clave. Debemos de elegir una serie de hombres que cumplan la misión como un todo, puesto que de nada nos vale tener una superfigura, si todos los demás son muy malos y no hay ninguno capaz de seguirle, es preferible formar un equipo en el que no haya demasiadas diferencias de clase.

Los miembros que lo formen deberán de ser especialistas por áreas; medicina , explosivos, tiro, cuerpo a cuerpo, etc. Con ello nos aseguraremos de poder encontrar el hombre necesaria en la situación requerida.

El programa nos informará de ello en el panel de control de los personajes, visualizando en pantalla los objetos de inventario, sus habilidades técnicas, etc.

Gráficos y sonido

Los gráficos son buenos, pero similares al primer programa y el desplazamiento en pantalla es rápido. Es un punto negro que no hayan sido mejorados con diferencia. Los fanáticos de Jagged Alliance (entre los cuales nos incluimos) notarán una mejoría sustancial en cuanto al sonido se refiere, aunque sigue siendo bastante similar a la primera parte.

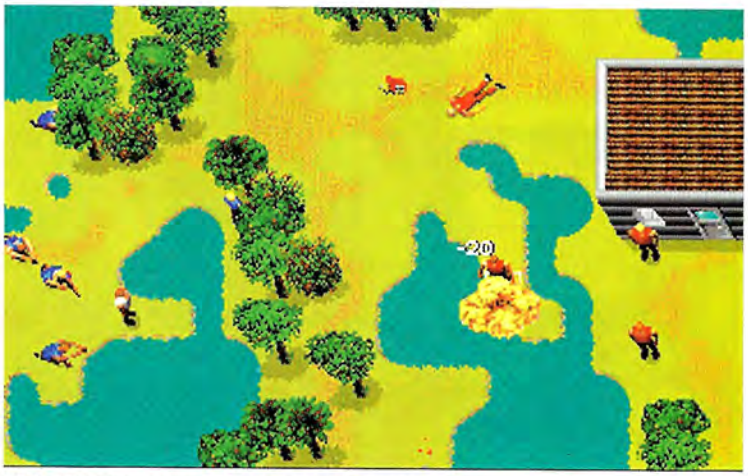
Los diálogos son más interactivos y las charlas con los mercenarios merecen la pena totalmente, habiendo sido muy mejorados. El diálogo es más fluído y muchísimo más divertido.

En el apartado gráfico es donde tengo mi mayor queja. Los escenarios han sido mejorados, pero el movimiento de los personajes y sus representaciones gráficas en todas sus facetas son muy parecidas, si no exactas a las de su antecesor. Se podría haber mejorado introduciendo mayor resolución, una animación mas definida de las acciones, etc. En fin, en el apartado gráfico es donde notaremos mayor diferencia. Lo único es que elegiremos el color de las camisetas de nuestro equipo.

Escenarios y campaña

Aquí es donde llegamos al centro de la cuestión. La mejora de escenarios es infinita, puesto que los elementos de aventura, rol y estrategia se siguen conjugando, la mezcla es mucho más creíble y adictiva. No sólo por la gran variedad y cantidad de misiones sueltas y del modo de campaña, sino también por la tremenda calidad de la que hacen gala. Si fuera poco con esto, tenemos el editor de escenarios y campañas,

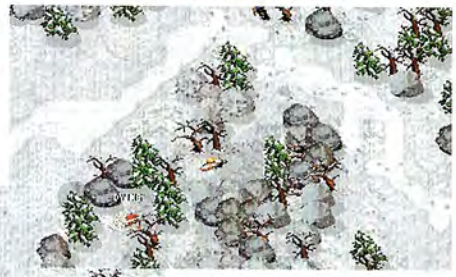
Precio: 7.990
Requerimientos: 8 MB RAM, 486 DX 66MHZ, driver vesa, CD ROM 2X, 11 MB disco duro, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Sirtech
Distribuidor: Virgin

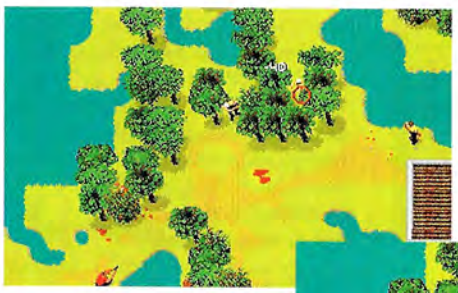


que aumenta la jugabilidad de este programa dándole unas posibilidades enormes.

El manejo del editor de escenarios es sencillo y muy completo. A través de sus opciones, sencillas y muy potentes, elegiremos el terreno, decidiremos el número de hombres necesarios para la misión, los mercenarios enemigos, su equipamiento e incluso les implantaremos las rutinas de comportamiento, puntos de vigilancia, rondas, actitud vigilante, hostil o descuidada, etc.

Colocaremos también los objetos que queramos dejar sobre el terreno u ocultos y decidiremos los objetivos de victoria de la misión. Toda una maravilla. Si editamos una campaña, el procedimiento es exactamente el mismo, con la variación de que después de definir los escenarios hay que unirlos consecutivamente a fin de formar una campaña.





y añade un toque de distinción, mejorando fallos de juego que en esta segunda parte no hemos encontrado. La inclusión del editor de escenarios, algo que se echaba de menos en el original, consigue tenernos literalmente encantados con el programa. Sólo queda resaltar que en Internet se pueden encontrar utilidades, escenarios y campañas.

La actuación de los mercenarios dependerá de sus habilidades técnicas, así como de sus ideales políticos, líneas de actuación y de unas personalidades muy definidas

El truco es...

Deberemos de contratar a un mercenario, lo más barato posible, a fin de que recorra el camino el primero como avanzadilla. Lo utilizaremos como carne de cañón llevándose él la mayor parte del fuego enemigo, mientras que con los demás del equipo y una vez localizados los eliminaremos. Los morteros dotarlos con radio siempre y en la posición más elevada posible.

Conclusión

Un gran programa que complementa al original

Calificación

Jagged Alliance: Deadly games

Pros: El estar traducido al castellano, la adicción que consigue así como su tremenda jugabilidad por redes.
La posibilidad de editar escenarios completas e incluso de planificar campañas como queramos hacen de éste programa una herramienta incansable de diversión. Los comentarios y el definido carácter de los personajes.

Contras: Los movimientos de los mercenarios podrían estar bastante más mejorados con respecto a la primera versión. Los gráficos también deberían de haber cambiado un poco, según por ejemplo el arma que tenga el personaje, no diferenciando salvo a la hora del disparo ninguna característica. Sigue intentando combinar el rol, la aventura y la estrategia.

Conflictos subterráneos

Cavewars

Avalon Hill, productora de muchos de los mejores juegos de tablero, rompe su línea habitual con este híbrido que se encuentra a medio camino entre el wargame y el juego de estrategia en tiempo real.

Quizá este hecho de que la principal factoría de wargames de un paso hacia la estrategia en tiempo real, sea sintomático de la evolución de las preferencias de los jugadores de los tradicionales juegos de tablero. Cabe dentro de lo posible que en un medio plazo los wargames desaparezcan por completo, aunque sea bastante improbable. ¿Quién sabe?

Aunque Avalon ha mantenido inamovible el sistema de turnos, así como un determinado número de movimientos o acciones por unidad, por lo demás, desaparecen los hexágonos y muchas de las complejidades habituales de wargames como Over the Reich o The Third Reich. Si bien no es posible seleccionar múltiples unidades al mismo tiempo, sí existe la opción de combinarlas en grupos de nueve, aunque el número de movimientos se verá limitado al mismo que tenga la unidad más lenta.

Cavewars lleva al jugador a tomar parte en un conflicto entre 8 razas condenadas a vivir bajo tierra por culpa de los efectos de una guerra catastrófica en la superficie. Desde humanos y demonios a trolls y enanos, cada una de ellas tiene sus propias particularidades, virtudes y defectos, así como unidades.

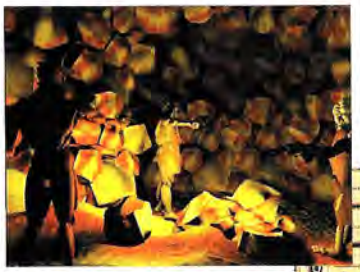
Entre Pinto y Valdemoro

De entre los elementos tomados de los juegos de estrategia en tiempo real, cabe destacar la utilización de recursos y su necesaria explotación para poder crear unidades, aunque para complicar un poco el asunto, hay tres metales que obtener. Cada uno de ellos (bronce, hierro y mithril), es más resistente que el anterior, lo que implica que las unidades y vehículos creados poseen una resistencia también diferente en función del metal empleado. En cuanto a los edificios, otro de los elementos típicos de la estrategia en tiempo real, en Cavewars sólo existe una única estructura, la ciudad, que además de existir en una cantidad dependiente del número de razas en juego, también se puede erigir utilizando un ingeniero.

Por tanto, en las ciudades se construyen todas las unidades, pero es necesario que estén emplazadas cerca de fuentes de alimento, un recurso que no se recoge pero cuya presencia es sin embargo vital para el crecimiento de los núcleos urbanos. Su funcionamiento es muy aproximado al de las diversas fuentes de comida en Civilization, aunque no se puede distribuir su aprovechamiento ni gestión.

Interesantes aportaciones

El ingeniero es la única unidad capaz de levantar ciudades y obtener metales de las minas, pero para acceder a ellos, muchas veces tiene que excavar en la roca viva

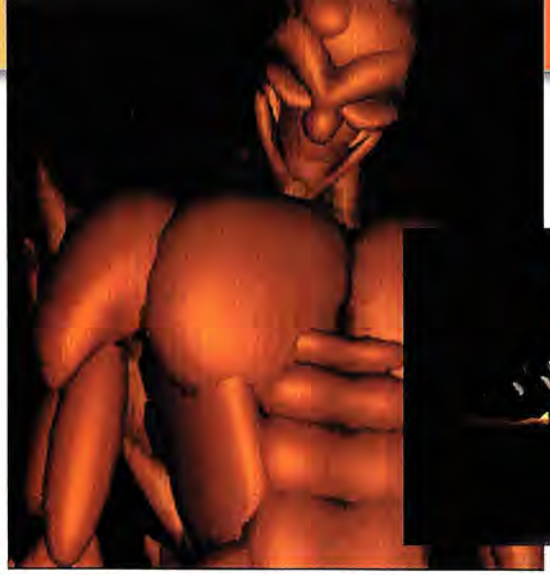


antes de poder ponerse a recolectar el preciado recurso. Siempre que sea posible, conviene que haya una ciudad cerca de las vetas de metal, ya que se pueden instalar cintas transportadoras que harán la labor del ingeniero permitiendo así a éste dedicarse a descubrir nuevas vetas o erigir ciudades.

También hay magia e investigación tecnológica, y al igual que en numerosos juegos de Microprose (Civilization, Master of Magic), se debe asignar un porcentaje de esfuerzos al estudio de ambos, en función de las necesidades de cada jugador dentro de la partida que esté jugando. Como ya es habitual, existen numerosas tecnologías que posibilitan la construcción de potentes vehículos y unidades, al igual que cuatro tipos de magia con hechizos cada vez más poderosos.

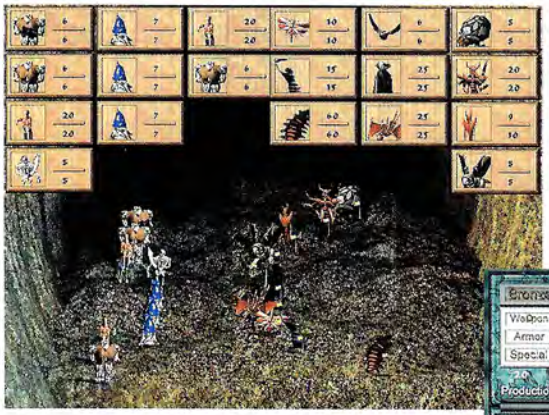
Uno de los aspectos más destacables del juego es que no existe un único mapa. De forma parecida a como sucedía en Master of Magic, donde llegado cierto punto del juego se podía acceder a una segunda dimensión, en Cavewars existen tres niveles a diferente profundidad. Físicamente se conectan

Precio: 5.850
Requerimientos: 486 o superior, 8 MB de RAM, MS-DOS 5.0 o superior (compatible Windows 95), 8 MB de disco duro libre, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1a 5
Editor: Avalon Hill
Distribuidor: System 4



Cavewars lleva al jugador a tomar parte en un conflicto entre ocho razas condenadas a vivir bajo tierra a causa de una guerra

mediante agujeros que suben o bajan, y son emplazamientos de vital y evidente importancia estratégica debido a lo que supone controlar estos accesos, así que si los recursos lo permiten, nunca está de más tener una ciudad cerca. Hay también un segundo método para desplazarse entre los diferentes niveles: la magia.

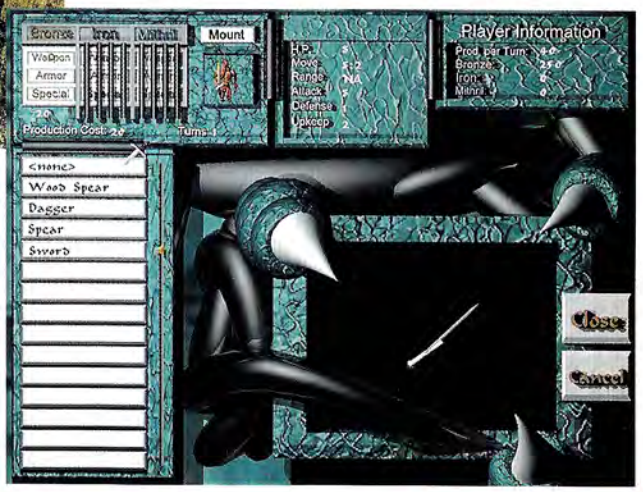


Monotonía visual

Los combates se libran en pantallas 2D con un sistema clónico al de Heroes of Might and Magic, con la única diferencia de que el jugador no controla los actos individuales de cada unidad o grupo de ellas, sino que se limita a ser espectador de la batalla, cosa que resulta bastante anodina. El ordenador se ocupa de todos los detalles, de forma que merece la pena no perder el tiempo y saltarse la escena con la tecla o pulsación del ratón correspondientes.

Todo esto tiene lugar en un entorno gráfico 2D, bastante feo, y prácticamente monocromo, ya que grises y marrones predominan sobre cualquier otro color. Salvo los gráficos que se presentan en la pantalla de creación de unidades, que son 3D y giran, el resto es todo bidimensional, aunque en algunos casos pueda dar otra impresión.

Cavewars demuestra de alguna forma una voluntad por parte de Avalon Hill de acercarse hacia productos que lleguen a un público más masivo que el de sus tradicionales wargames, así que debe ser considerado bajo esta perspectiva. Si se tratase simplemente de una variación de sus títulos habituales tratando de atraer a más jugadores, para mantenerse en esta línea o retroceder más tarde de hacia sus orígenes, este juego no significaría nada. Aunque es entretenido y no demasiado complejo, Cavewars adolece de todas las carencias habituales de los juegos por turnos, y sus gráficos dejan bastante que desear. Sin embargo, algunas interesantes aportaciones como la existencia de tres mapas o niveles por escenario, hacen de él algo diferente, cosa rara en estos tiempos de clones.



El truco es...

Para disponer automáticamente de todas las tecnologías y magias, así como de 250.000 unidades de cada uno de los metales y recursos necesarios, lo que te permitirá ser el más rico juegues con la raza que juegues, arranca el juego con: CAVE GODMODE

Calificación

Cavewars

Pros: Cavewars posee algunas aportaciones muy interesantes al género, aunque en realidad se haya retomado simplemente una vieja idea de Microprose y se haya desarrollado un poco. Considerándolo como "híbrido evolutivo" entre el wargame y la estrategia en tiempo real, es muy buen juego.

Contras: Los gráficos del juego son de lo menos estético que se ha visto en pantalla en mucho tiempo. El sistema de turnos implica, como siempre, un cierto tedio en el desarrollo del juego.

Vigilantes de la carretera

Interstate '76

Tal y como quedó patente en el reportaje dedicado el mes pasado a Activision, sus nuevas producciones tenían dos factores comunes: calidad y jugabilidad. Insterstate '76 no es excepción a ello, pero además también posee algo muy importante: originalidad.

La verdad es que dentro del género de acción hay muy pocas cosas que se puedan comparar a este juego, ya que su concepción es tan original que resulta difícil establecer similitudes con títulos anteriores. Quizás sólo el hecho de que haya un mundo 3D susceptible de ser visitado en toda su extensión, ya se ha dado en numerosos juegos, sobre todo en simuladores de vuelo.

El protagonista de Interstate '76, Groove Champion, quiere vengar el asesinato de su hermana a manos de unos mafiosos. Es el año 76, y los pantalones de campana, melenas, pelo a lo afro, gafas de sol y kilométricos coches, están a la orden del día. Un inmenso desierto que recorrer se abre ante los ojos de Groove y sus compañeros. Más de 25 misiones con 30 coches, numerosos enemigos por tierra y aire, armas y suministros diversos, son algunas de las ofertas de este título.

El detalle del Pentium

Las animaciones 3D que hilan la trama poseen una alta resolución pero sin gran lujo de detalles. Por ejemplo, los personajes no tienen boca. Esto ha sido intencionado por parte del equipo de programación, que según Chip Jameson, jefe del proyecto, está harto de ver unas imágenes de impresionante calidad en muchos juegos para comprobar después que a la hora de jugar, los gráficos sufren un notable descenso en resolución y detalles. Por eso, en Interstate '76 las animaciones no interactivas y la parte jugable poseen el mismo aspecto.

Evidentemente, a pesar de que el requisito mínimo sea un Pentium 90, si se juega en 640x480 con todos los detalles activados, como visibilidad lejana, nubes, texturas del terreno, sombras y numerosos detalles, es necesario contar con un equipo mucho más potente si se desea una velocidad aceptable. Desafortunadamente, aunque esto no agrade a muchos jugadores que tendrán que prescindir de disfrutar con este título por no poseer la máquina adecuada, resulta bastante sintomático que muchas de las próximas producciones de las más importantes compañías requieran altas prestaciones del ordenador sobre el que se van a correr, así que, por si alguien no lo tenía claro, no sólo los 486 han muerto hace tiempo, sino que los Pentium por debajo de 166 MHz van a empezar a morirse muy pronto, de forma paulatina y empezando por los de más baja velocidad.

Mantenimiento del vehículo

Interstate '76, magníficamente ambientado no sólo visualmente, sino también a nivel sonoro con una partitura digna de la época, ofrece dos opciones de juego que a su vez dan lugar a cuatro: "Trip", que viene a ser un jugador, posibilita el acceso a misiones de entrenamiento y a lo que podría llamarse el modo campaña, en el que se resuelve poco a poco la venganza de Groove. "Melee" se corresponde con un modo para un jugador donde se pueden seleccionar las misiones a jugar, y el multijugador, que opera en red, módem, serie, e Internet. Esta última opción está soportada a través de un servidor gratuito de Activision, con lo que el único coste de partida es el de la llamada telefónica.

Dentro de cualquiera de estas modalidades, y en diferentes momentos según la opción de juego elegida, los vehículos se pueden armar, reparar, mejorar y trucar. En el caso de las misiones unidas en modo "campaña", es muy importante prepara el coche adecuadamente para el cometido que haya que realizar, tanto a nivel de armas como de accesorios tales como amortiguadores o ruedas.

Aunque la parte de configuración del coche parezca pesada y compleja, en realidad el único problema que tiene es la cantidad de opciones disponibles en misiones muy avanzadas, pero un breve vistazo al manual consigue que el jugador pueda hacerse enseguida con ella.

Precio: 8.495
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, 80 MB de Disco Duro, SVGA VESA o PCI, CD ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Activision
Distribuidor: Proein

Cada misión abarca varios objetivos, desde una simple carrera a la protección de edificios, escolta de otros coches o acabar con los malos

Objetivos y vistas múltiples

Cada misión abarca varios objetivos, desde una simple carrera a la protección de edificios, escolta de otros vehículos o acabar con los malos, de forma que el juego adquiere por ello una mayor riqueza y resulta más entretenido. Esto contribuye también a que no se pierda la sensación de formar parte de la trama, algo que de forma permanente está presente gracias a los mensajes que se reciben o envían desde la radio del coche.

El modelo físico de conducción y movimiento es bastante fiel a la realidad, y existen diferentes niveles de daños que los vehículos pueden sufrir por varios motivos como impactos de bala, colisiones o accidentes. Además del modo de práctica, para poder habituarse a cada misión, se puede activar en cualquier momento desde el menú de opciones la posibilidad de ser invulnerable. Que nadie crea que con esto podrá terminar el juego en dos días, ya que si bien nada puede dañar a Groove ni a su coche, tampoco se puede pasar la misión con el truco activado.

Hay muchas vistas, tantas casi como se le pueda ocurrir a cualquiera, y algunas de ellas permiten además alterar el ángulo de la cámara, con lo que la acción es prácticamente visible en todas sus facetas. Un mapa ayudará a no perder el norte, y la vista del satélite servirá para controlar la aproximación de los enemigos. En cualquiera de las vistas, es perfectamente posible seguir conduciendo, aunque evidentemente resulta algo incómodo en algunas de ellas.

El lado oscuro

Sin embargo no todo en Interstate '76 es plausible, ya que el juego está completamente en inglés y no hay ni un miserable texto de pantalla. Las órdenes y las misiones se reciben de viva voz de uno de los personajes, y si no fuera por la opción del bloc de notas, donde cada misión se anota automáticamente y queda tachada al completarla, a veces sería imposible saber qué hay que hacer debido al fuerte acento de algunos personajes. Activision debe darse cuenta que cualquier juego, por tonto que sea y dejando quizá como excepción ciertos títulos de acción tipo Doom o algunos de plataformas, debería estar cuando menos con textos en pantalla en castellano, ya que no todos los usuarios dominan o entienden siquiera el lenguaje anglosajón. No basta con traducir manual y caja.

Dejando al margen este tema, que supondrá un grave obstáculo para muchos, Interstate '76 es un muy buen título que no hay que ver como un simple juego de coches de carreras, sino más bien como una especie de aventura de acción muy original en concepción. El juego está lleno de detalles divertidos y sorprendentes, como la existencia de espejos retrovisores, la posibilidad de tocar el claxon o increíbles saltos de precipicios.

El truco es...

No malgastes munición disparando a todas partes en cuanto veas a un enemigo. Espera a estar alineado con él y presta atención a sus posibles giros. A veces es más práctico cuando el enemigo gira hacia la derecha, en lugar de seguirle dar un volantazo brusco a la izquierda.

Calificación

Interstate '76

Pros: El juego posee numerosas virtudes entre las que cabe destacar sobre todo la riqueza gráfica, lo entretenido que es, las grandes posibilidades en cuanto a modos de juego, y su original diseño y concepción.

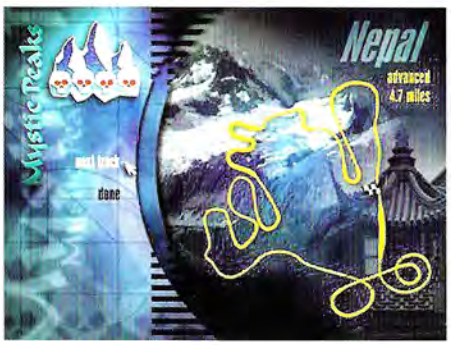
Contras: Mientras jugábamos a Interstate '76 nos hemos encontrado un peligroso error de programación: si te acercas demasiado a las paredes de un cañón acorralando al enemigo, existe la posibilidad de que el coche se te quede bloqueado en la piedra siendo imposible moverse, de forma que la única salida sea reiniciar la misión o autodestruir el vehículo.

Los ocho jinetes del Apocalipsis

The Need For Speed 2

Existen raros meteoros que navegan a la deriva por el espacio, pero los hay más raros aún: son los que circulan de vez en cuando por nuestras carreteras superando los doscientos kilómetros/hora. Agresivos, impertinentes y con una perfecta aerodinámica son un insulto para el resto de los conductores. ¿O no?

Si ya pudimos saborear hace unos meses las mieles de la élite del mundo del motor en la edición especial de este juego, su actualización era inevitable. Ante nosotros aparece, pues, un producto que disfruta de la misma filosofía que sus antecesores pero que ha sido actualizado mejorando los gráficos en cierta medida e introduciendo modelos de coches que no habían sido probados en anteriores entregas. Estos coches son Mc Laren F1, Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Italdesign Calá e Isdera Commendatore 112i. Todos y cada uno de ellos ha sido introducido en el juego con las licencias oportunas, por lo que la precisión a la hora de reproducir tanto su aspecto exterior e interior como sus características técnicas, es absoluta. Como muestra de ello una curiosidad: el Ford GT90 levanta en su parte trasera un alerón en forma de "V" invertida cuando se sobrepasa determinada velocidad.



La estrella: sus circuitos

Por muy impresionantes que puedan resultar los coches que se nos ofrecen para su disfrute, la verdadera estrella de esta secuela de Need For Speed son sus circuitos. En este apartado se nota la dedicación del equipo de programación, así como el interés por introducir novedades, no limitándose aquellos a trazar un simple recorrido por pista, sino que además han puesto sobre el asfalto de todas y cada una de ellas las características más comunes de las carreteras que atraviesan los países en donde se encuentran los verdaderos circuitos.

El Mediterráneo con sus giros y el mal estado del firme, las espirales completas y el ambiente futurista de Mystic Peaks y Proving Grounds o las rampas y túneles de North Country –entre otros– son los desafíos de algunas pistas que pueden hallarse además cubiertas por la nieve y el hielo, bordeando precipicios o estar preparados para los test de alta velocidad. ¿Te hace una espiral en plena cordillera del Himalaya? ¡Pues la tendrás! ¿Disfrutas como un enano con los saltos a grandes velocidades? También los hay, incluso sobre algunos puentes; lugares en donde el vértigo alcanza su máxima expresión para quienes lo padecemos.

A los mandos

Otra de las diferencias que se observan respecto de la última entrega especial radica en la configuración de la pantalla de juego. Amen de la elección de diferentes coches, algunos de ellos recién salidos de fábrica como puede ser el Jaguar XJ220, también ha sido modificada la disposición de los instrumentos que aparecen en pantalla, tales como el cuenta revoluciones, las marchas, el cuenta kilómetros, el cronómetro, el número de vueltas y el mapa de los circuitos, entre los cuales se incluyen pistas de todo el mundo que permiten al jugador

Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 10 Mb de Disco Duro, Windows '95, CD ROM 4x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

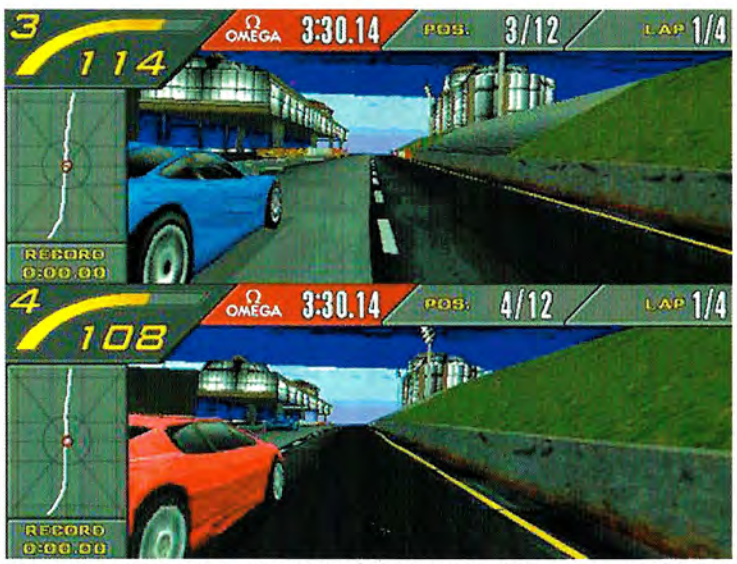
La verdadera estrella de esta secuela de Need for Speed no son los coches que se nos ofrecen, sino sus circuitos

una libertad de movimientos excelente puesto que podrá descubrir atajos que le permitirán avanzar más. El inconveniente: si es tu caso, puedes encontrarte un rebaño de ovejas... o algo peor que te impida el paso.

Aunque se hayan difuminado los planos lejanos para dar un mayor realismo a los gráficos, existan cuatro cámaras de visualización, dos nuevos niveles de dificultad en los que podrás enfrentarte hasta a 11 adversarios y los coches queden afectos a los objetos que se encuentran sobre las pistas, The Need For Speed 2 no es más que eso: 2; una segunda parte con pocas innovaciones que merezcan la pena salvo el trazado de los circuitos y los nuevos modelos de coches. Más de lo mismo –aunque el juego sea bueno intrínsecamente–.

El truco es...

Al aumentar en esta entrega un 50% la velocidad de juego, y en especial en las primeras vueltas, los coches pueden desbocarse. Cuando esto ocurra, no frenes; sé previsor y levanta el dedo –o el pie– del acelerador y si el cambio es manual, reduce. También observarás que los coches giran poco en general y ese defecto deberá ser suplirlo yendo a menor velocidad, especialmente de cara a las espirales de algunos circuitos.



Calificación

The Need For Speed 2

Pros: El comportamiento de los vehículos es excelente, no siendo difícil poder llegar en primera posición a alguna de las metas. Los circuitos son muy divertidos y ofrecen sorpresas de todo tipo al jugador. Es un juego dinámico y de fácil dominio con buen música y efectos de sonido.

Contras: Los gráficos ofrecen un comportamiento bastante extraño durante algunos momentos de la carrera llegando a provocar desorientación, ya que en determinados circuitos –Out Back sin ir más lejos– las paredes parecen flotar o el suelo aparenta no desplazarse bajo las ruedas.

Suscríbete a

Computer Gaming World

20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02

¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____

☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

Firma:

Computer Gaming World

IMAGEN LIMITE

Computer Gaming World

QUAKE

PROEIN SOFTWARE

ACTIVISION

CONCURSO

Con motivo del lanzamiento de "Quake Mission Pack No.2: Dissolution of Eternity" que Activision ha creado con licencia de los desarrolladores de Quake, Proein y Computer Gaming World te proponen este mes un sencillo concurso que te permitirá entrar en el sorteo de 20 lotes de premios compuestos cada uno por un "Quake Mission Pack No.1: Scourge of Armagon" y un póster.

Ambos paquetes, extensiones oficiales de Quake, ofrecen nuevas misiones, armas y monstruos. Los escenarios ha sufrido una tremenda evolución gráfica, y se han incorporado elementos móviles inexistentes en el juego original. En el caso de Dissolution of Eternity, destacan entre las armas unos cohetes que se dividen en cuatro –los Multi Rockets–, y las Plasma Cells, que generan una bola de energía que al colisionar con el objetivo provoca espectaculares rayos. También los monstruos ofrecerán nuevos retos, como por ejemplo los invisibles espadachines fantasma o las anguilas eléctricas, que acosarán al jugador mientras éste intenta evitar los péndulos móviles, los rayos que pueden surgir de cualquier parte, o trata de no perder el equilibrio ante un terremoto. Toda una joya para los adictos a Quake.

Responde a estas preguntas y envía el cupón a nuestra redacción. Entre los acertantes se sortearán los premios.

¿Cómo se llama la compañía que creó Quake?

¿Qué juego lanzó a la fama a esta compañía?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Quake")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 2 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 20, que conseguirá uno de los lotes compuestos por un "Quake Mission Pack N°1" y un póster. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Julio de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Julio de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Julio de 1997, publicándose el resultado en el número 21, correspondiente a Agosto de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Premios: 20 lotes compuestos por UN "QUAKE MISSION PACK N°1" Y UN PÓSTER

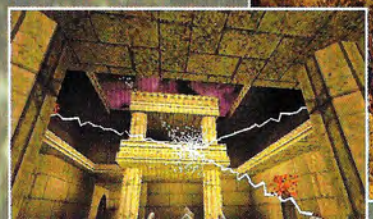
Cupón de participación

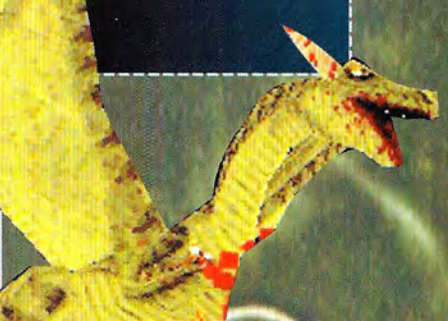
Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....
2. .....





La lucha contra la gravedad

Moto Racer

Dos modalidades de conducción sobre el mismo vehículo –en apariencia–, que aportan sensaciones muy distintas: sobre todo rapidez y ante todo equilibrio. ¿Cuál prefieres de las dos? ¿Y porqué no ambas?

Ultimamente se está apostando por desterrar la mala calidad de los juegos de motos que, siempre por debajo de los gigantes de la conducción de coches, ha sido un sector de los juegos para PC relegado al olvido. Frente a las tímidas apariciones iniciales, en Marzo se rompió la mala racha con la llegada a la luz de International Moto X. A diferencia de éste, Moto Racer da prioridad a la conducción de los distintos aparatos sobre el diseño de los circuitos, circunstancia que nada quiere decir dado que sobre preferencias no hay nada escrito. No obstante la inclusión de las motos de alta velcidad en Moto Racer, hace a éste producto más completo aunque no podamos diseñar sus pistas a nuestro gusto.

Tira millas

El aburrimiento está desterrado de MR sea cual sea la modalidad de juego que elijamos, dado que las simulaciones de las pistas están sumamente logradas en cuanto a la rapidez de los aparatos en el caso de las de alta velocidad, o en la asunción de los riesgos, baches y texturas de los terrenos en las motos de trial. El paisaje que acompaña las carreras –algunas incluso nocturnas en estadios repletos de un gentío que grita sin cesar y con la permanente vigilancia de helicópteros–, adolece de una perfecta y limpia ejecución, lo cual no distrae al piloto de lo que es el centro de la pista, pero proporciona unas sensaciones de realismo hasta ahora nunca vistas en un juego de tales características. En el caso de International Moto X los gráficos no tienen punto de comparación pero puede correr en un equipo mucho menos potente con toda normalidad.

Cuatro circuitos son los que el juego te proporciona para llevar a cabo tus proezas y podrás elegir entre un pequeño número de motos en donde se destacan de distinta forma las características de aceleración, velocidad, adherencia y frenada de cada una. Atendiendo al terreno sobre el cual circules tendrás que elegir el tipo de moto que se adecue a tus preferencias siendo la elección para pistas de arena, nieve, circuito rápido o circuito con dificultosas curvas que harán de tu moto una peonza en las primeras vueltas de reconocimiento.

Precio: 6.990
Requerimientos : Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, Windows '95, SVGA, CD ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Delphine
Distribuidor: Electronics Arts

Los amantes del mundo del motor podrán apreciar el viento sobre el casco a doscientos kilometros por hora

Buen sabor

Moto Racer es un programa que crea adicción por el sencillo interfaz que incluye, el cual te permite acceder al juego de forma rápida y sin tener que sobrepasar el tedioso número de opciones de algunos juegos similares. Esto no impide que te sientas a los puños de una verdadera máquina para poder cumplir tus sueños más secretos a toda velocidad. Las burradas que puedes hacer con éste juego no son posibles en la realidad, ya que tu vida depende de ello: no intentes imitar Moto Racer en la calle porque saldrás perdiendo. No obstante lo dicho, MR es un juego recomendable para los amantes del mundo del motor sobre dos ruedas porque podrán apreciar el viento sobre el casco a doscientos kilómetros por hora, o la textura de una pista de hielo cuando cambia el cielo por las paredes rocosas de un túnel excavado en la montaña y la nieve dura por la tierra resbaladiza. Se abre así una nueva época para los simuladores de velocidad en donde el mundo de las motos tiene asegurada su permanencia –que no su supremacía–.

El truco es...

Para una buena carrera lo primero es fijarte en las cualidades de la moto, siendo importante el agarre y la aceleración en West Way, la velocidad en Speed Bay, los frenos en Dirt Arena y el agarre en Snow Ride. Para no errar en las curvas, tendrás que preverlas con unos segundos de antelación dado que en ocasiones vas a mucha velocidad: es fundamental el perfecto conocimiento de los circuitos.

Calificación

Moto Racer

Pros: La calidad en general es bastante buena –para ser un juego de motos a las cuales no se les ha hecho caso casi nunca–. Gráficos excelentes, banda sonora extraordinaria y una calidad de conducción que se ajusta mucho a la realidad y eso sólo puede saberse si alguna vez se han conducido motos similares.

Contras: Necesita un potentísimo equipo para que la carrera sea fluida aunque se junten varias motos en el campo de visión o por el contrario, elegir una pantalla más reducida para que el juego fluya con suavidad en detrimento de la calidad de visualización de los circuitos.

El poder de Cianura

Spirou

Si cualquier tiempo pasado hubiese sido mejor, los juegos como Spirou invadirían nuestros ordenadores.

Precio: 5.900
Requerimientos : 486DX33 MHz y VGA 256 colores (Para DOS); 486DX2/66 MHz (Para Windows '95); 8Mb de RAM, 6 Mb Disco Duro, CD ROM 2x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: Erbe

La historia comienza cuando un científico de renombre mundial, el conde de Champignac, es secuestrado por Cianura momentos antes de presentar a la comunidad científica sus inventos a través de videoconferencia. Cianura quiere que los robots dominen el mundo con el único fin de someter a la especie humana a la más absoluta esclavitud y eso, como es natural, no puedes permitirlo.

Spirou funciona bajo DOS y bajo Windows y se trata del típico juego de plataformas en donde deberás correr, saltar, escalar, volar e incluso nadar. Tendrás que rescatar al profesor a lo largo y ancho de calles, fábricas, junglas o montañas, evitando los peligros tanto naturales como provocados que te acechan.

Deberás recoger a lo largo del camino diversos objetos como vidas, botellas de oxígeno para poder respirar bajo el agua, frascos de abono o micropulsores. Todo será absolutamente necesario para que lleves a cabo con éxito tu misión.

No obstante la existencia del propio juego, ésta es una excusa para comercializar un producto bastante "escaso" que no tiene mucha razón de ser; máxime si lo comparamos con otros ejemplares de su especie como Donald o Sonic. Ante algunos otros como Bug, ni siquiera merece la pena esfuerzo alguno...

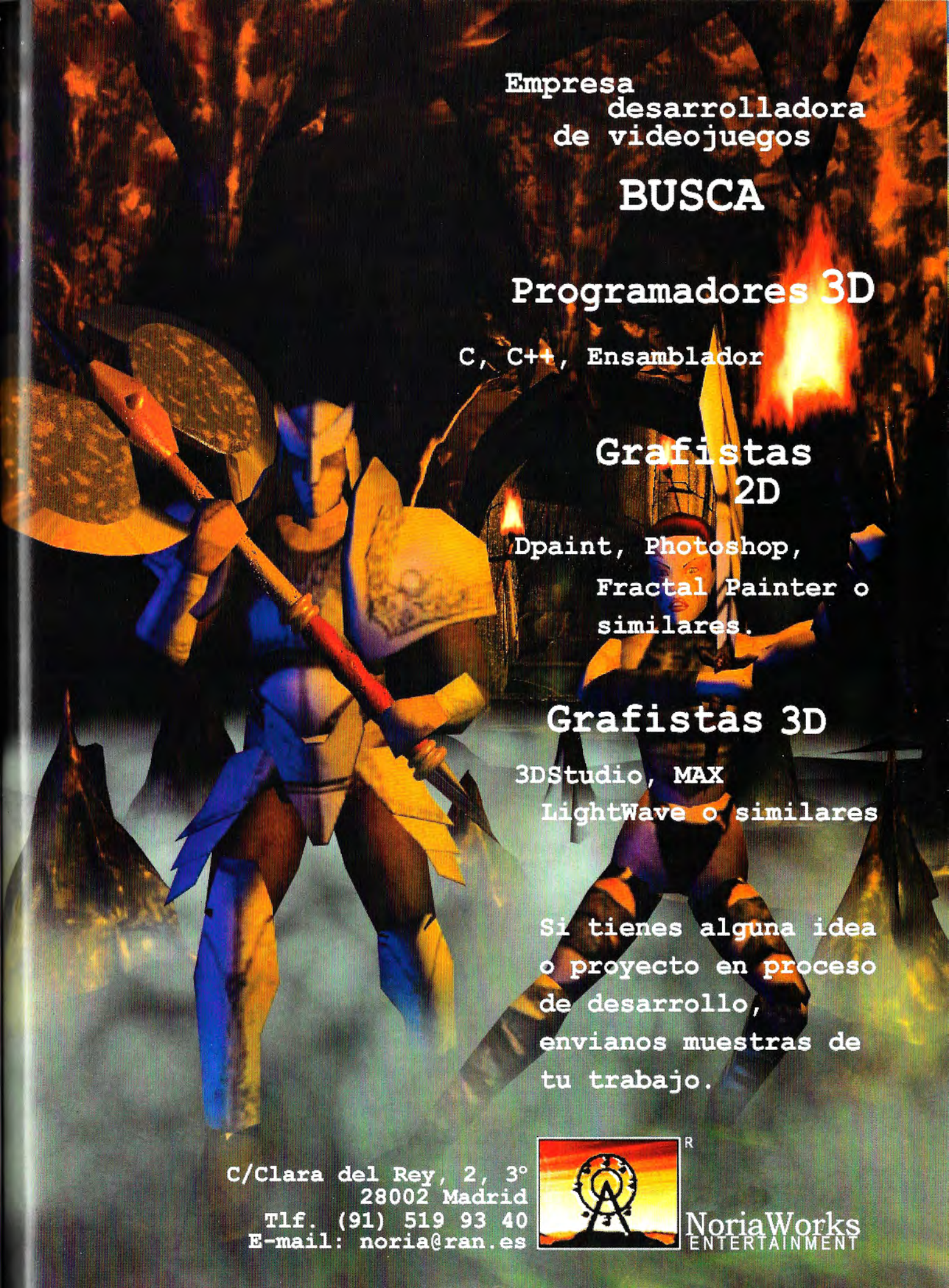
El truco es...

Cuando te encuentres colgado de una cuerda horizontal, debes atender sobre todo a dos circunstancias que pueden terminar contigo: las descargas eléctricas y los picotazos de las palomas que se encuentran posadas en los cables. Si no evitas que te alcancen, caerás al suelo.

Calificación

Spirou

Pros: Es un juego de fácil manejo al cual se accede a través de un sencillo interfaz. No tiene mayores complicaciones y es ideal para un momento de aquellos de "no pensar"
Contras: No aporta nada nuevo al mundo de los juegos de plataformas. Está amenizado por una música elemental, los gráficos tiene un aprobado por los pelos y el movimiento de los personajes es primitivo. Puede jugarlo quien no haya visto muchos productos. Para una persona habituada a jugar es poco apetecible, y su precio tampoco le hace ningún favor.


Empresa
desarrolladora
de videojuegos
BUSCA
Programadores 3D
C, C++, Ensamblador
Grafistas
2D
Dpaint, Photoshop,
Fractal Painter o
similares.
Grafistas 3D
3DStudio, MAX
LightWave o similares
Si tienes alguna idea
o proyecto en proceso
de desarrollo,
envianos muestras de
tu trabajo.
C/Clara del Rey, 2, 3°
28002 Madrid
Tlf. (91) 519 93 40
E-mail: noria@ran.es
NoriaWorks
ENTERTAINMENT

La gota que colma el vaso

X-Men: Children of the Atom

Una licencia más, un juego de lucha más. Así están marcadas muchas de las producciones de Acclaim, una de las grandes compañías de juegos para consola.

Aunque el futuro traerá notables cambios a esta política, de momento seguimos asistiendo al nacimiento de productos cuyo principal atractivo reside en el hecho de la licencia, ya que el título en sí no deja de ser uno más de los muchos juegos de lucha que ésta y otras compañías lanzan al mercado. En esta ocasión, los "afortunados" protagonistas del juego en cuestión son los X-Men, más conocidos en España como la Patrulla X. Lobezno, Mariposa, Tormenta, Coloso, Cíclope, el Hombre de Hielo y Espiral, entre otros, se enfrentarán entre sí y con algunos de sus más formidables enemigos: Juggernaut, Magneto o los Centinelas.

Aquellos que no conozcan el cómic y/o la serie de dibujos animados, posiblemente no reconozcan la fidelidad con que se han llevado al juego los poderes y movimientos de los personajes, y la mayoría de los escenarios carecerán de sentido para ellos. Sin embargo, los que sí hemos tenido oportunidad de disfrutar con la vida, obra y milagros del grupo de mutantes más heterogéneo, dirigido por el profesor Xavier, nos deleitaremos con las trampas de la Sala de Peligro, los remolinos de Tormenta o las garras de adamántium de Lobezno.

Pocas virtudes

Como ya hemos dicho antes, X-Men: Children of the Atom, es un juego de lucha. A modo de torneo –un jugador contra la máquina–, o bien entre dos jugadores humanos –también en diversas modalidades–, los mutantes combatirán entre sí a lo largo de una serie de combates con numerosas opciones ajustables desde un menú, incluyendo el tiempo para cada enfrentamiento, el número de créditos o el idioma (el castellano está entre las posibles elecciones para los textos de pantalla).

Con escenarios y personajes 2D en alta resolución, X-Men posee todos los elementos habituales del género: seis golpes estándar para cada personaje más sus posibles combinaciones con las teclas de movimiento, golpes secretos, devastadores finales especiales, e incluso un factor X adicional que libera una gran cantidad de poder acumulado con el paso del tiempo.

Sin embargo, se han incorporado ligeras innovaciones al costumbrismo a que nos tiene habituados este tipo de juegos, como por ejemplo escenarios de lucha con múltiples niveles, y una animación que aporta algo de vida a los escenarios que aun-

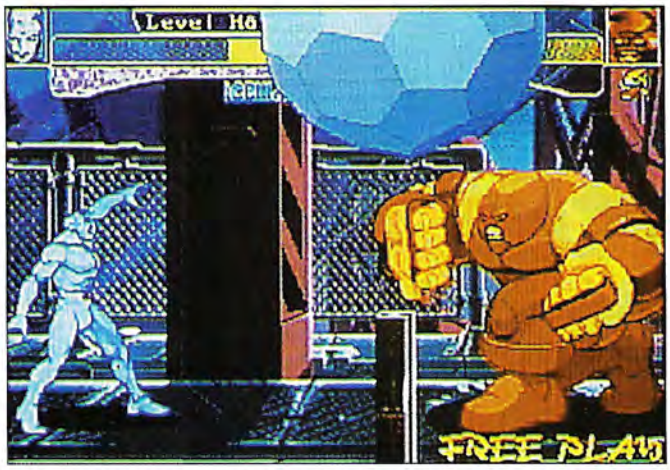
que pueda distraer al jugador en un momento dado, rompe en cierta manera la monotonía de los escenarios normalmente estáticos en otros títulos.

Si fuera...

Todo es correcto, todo está bien acabado, la jugabilidad es aceptable y el nivel de dificultad, puesto que se puede ajustar desde el menú de opciones, no plantea ningún problema. A pesar de ello cabe preguntarse si merece la pena "desperdiciar" de esta manera unos personajes que se prestan a todo tipo de juegos algo más interesantes que uno de lucha. Puesto que el principal aliciente del asunto radica en la utilización de la Patrulla X de Marvel, quizá hubieran estado mejor aprovechados en un juego tipo "Hulk and the Pantheon Saga", e incluso en algo parecido a "Time Commando" o el más reciente "Perfect Weapon", algo que de alguna forma combinase la acción con ciertos elementos de aventura.

A lo largo de los últimos 17 meses, personajes como Terminator, Batman y Robin, Spiderman y Venom, la Masa, el Hombre de Hierro, o el Juez Dredd, todos ellos procedentes del mundo del cómic y/o el cine, se han visto representados en versiones más o menos afortunadas de ordenador, siempre en juegos de acción o lucha. Nadie parece darse cuenta de que todos ellos tienen una vida y una historia detrás, y aunque su papel de superhéroes les obligue a estar en constante lucha con las fuerzas del mal, cualquiera que los co-

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 75, 8 MB de RAM, MS-DOS 5.0 o superior, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1-2
Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center



X-Men posee todos los elementos habituales del género: seis golpes estandar para cada personaje más seis posibles combinaciones con las teclas de movimiento

nozca sabrá que no todo está en "la hora de las tortas", como diría la Cosa de los 4F.

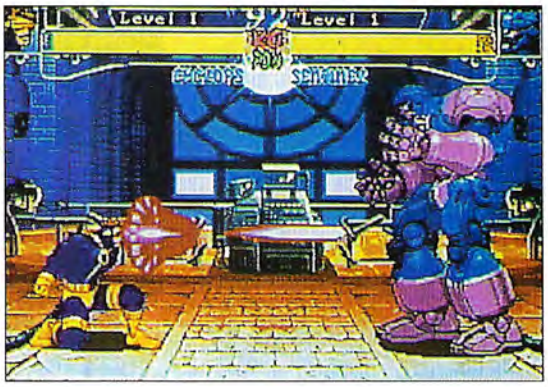
La escuela del cliché

Los personajes de cómic han pasado a formar parte de un etéreo cliché que inevitablemente siempre termina convirtiéndose en un juego de lucha o como mucho, de plataformas y lucha. Aunque honrosas producciones como The Crow 2, que no deja de ser un juego de combate con unos gráficos 3D espectaculares que reproducen fielmente la atmósfera de la película, no se ajustan a este estereotipo siendo las escasas excepciones que confirman la regla, no cabe duda de que en cuanto la palabra licencia anda de por medio, el resultado acaba siendo un juego de acción que habitualmente intenta introducirse en las estanterías de las tiendas gracias a la licencia, y no a la calidad del juego en sí. Dragonheart, Eraser, La Jungla de Cristal... Quizá este fenómeno sea culpa de las compañías que licencian los derechos, que bien podrían no querer que se hiciera otra cosa con su criatura más que un juego de acción, pero está claro que hay muchas formas de hacerlo.

El género inmóvil

Volviendo a X-Men..., al margen de lo expuesto anteriormente no queda mucho más que decir. El juego está bien, y todos los fieles al género disfrutarán mucho con él, aunque este tipo de producciones empiezan a dejar mal sabor de boca por el inmovilismo de su diseño, filosofía, apariencia y manejo. Llega un punto en que cabe pensar que da lo mismo si se trata de X-Men, Batman Forever en sus dos ediciones, Rise of the Robots 1 o 2, Pray for Death, Separation Anxiety, Xenophage, o Super Street Fighter 2. Todos estos títulos y muchos otros parecidos, han pasado por estas páginas desde que nacimos en el mercado español, y es triste comprobar que salvo ligeras variaciones que suelen coincidir con el cambio de personajes –poco más se puede destacar–, son todos prácticamente iguales.

No se trata de una crítica en particular hacia X-Men, aunque quizá Acclaim sea el máximo exponente de este método de trabajo y creación de productos que ya empiezan a aburrir, sino hacia todas las compañías que año tras año repiten con clones de juegos cuyo origen se pierde en los principios de las recreativas y los ordenadores. X-Men es un buen juego, aunque no destaque de entre todos los mencionados por demasiadas cosas y pase así a engrosar las filas de las numerosas producciones del género.



El truco es...

Cuando aparezca un aura alrededor de tu combatiente, ya estás en disposición de utilizar tu Poder X. Para ello pulsa por orden y a gran velocidad esta combinación: ABAJO-ABAJO+DERECHA-DERECHA y PUÑETAZO tres veces seguidas.

Calificación

X-Men: Children of the Atom

Pros: Los miembros de la Patrulla X están muy bien acabados, poderes incluidos. Los escenarios están vivos casi por primera vez en la historia del género, y el detalle de que los textos estén en castellano, aunque sean pocos, dice algo en favor de Acclaim.

Contras: Se echa de menos a algunos personajes tradicionales de la escuela de Xavier, como Jean Grey o Bestia. X-Men es tristemente uno más de tantos, a pesar de estar bien hecho.

Vértigo sobre ruedas

Death Drome

El titular hace honor al juego en el más amplio sentido de la palabra y no solo por jugarse sobre ruedas...

Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 16 Mb de RAM, 50 de Disco Duro, Windows '95, CD ROM 2x, Tarjeta de Video Compatible Windows '95, VLB o PCI, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1 a 8
Editor: Viacom
Distribuidor: Virgin

Death Drome es el exponente máximo de la filosofía carcelaria del siglo que viene. Ante la avalancha de internos en aquellas instituciones penitenciarias, la sociedad ha propuesto dos alternativas para los criminales más notables: la muerte o el juego. Y aunque aquella es definitiva, algunos la prefieren: ¿porqué? La razón es bien sencilla: las posibilidades de supervivencia una vez hayas saltado al ruedo, son escasas. El juego tiene varios niveles y consiste en atravesar diversos cuadrantes de prisiones en todo el mundo hasta alcanzar la libertad. Cada cuadrante puede ser recorrido con el vehículo que elijas, pero deberás destruir un número determinado de adversarios en cada zona si quieres seguir jugando. Tus armas son de dos tipos: por un lado están las primarias –que podríamos llamar perennes–: el cañón láser y la electrobarrera que es como una estela de muerte que dejas a tu paso, similar a la de Tron, se despliega detrás de tí como una estela de muerte, pero sólo dura unos segundos; y por otro las secundarias que vas recogiendo por las pistas de combate junto con iconos de diversa índole –10 en total–.

El juego es un remolino de acción en 3D, pudiendo configurar los gráficos según las posibilidades de tu ordenador, aunque dada la velocidad inherente a las competiciones y las posibilidades de giro en 360º con tres perspectivas diferentes, resulta un tanto mareante moverse a través de los escenarios: la gran cantidad de elementos en las pistas y su colorido, hacen de éste juego algo así como una especie de Doom acelerado que puede provocar más de una nausea en el sentido más estricto de la palabra. Podrás jugar en red junto a siete condenados como tú contra oponentes inteligentes que no se dejarán atrapar con facilidad.

El truco es...

Intenta rodear a tus contrarios con un muro de energía: la electrobarrera. Para acceder a los distintos cuadrantes, teclea estos códigos: 2REVOLT (el abismo), 3ACCUSED (el puesto avanzado), SHORT4TIME (citadel), 5GETAWAYS (el infierno), BOLT6DOWN (el muro), ARREST7 (la espina), LASTMEAL8 (el purgatorio).

Calificación

Death Drome

Pros: El juego ofrece gráficos aceptables, y un gran dinamismo subrayado por la maniobrabilidad de los vehículos. Los intrincados diseños de algunos cuadrantes son un desafío a tus dotes de orientación.
Contras: No obstante lo dicho anteriormente, el juego adolece de un pequeño pero importantísimo vacío difícil de llenar: el punto apenas perceptible que diferencia un juego mediocre de otro bien hecho. Falta un argumento de peso ya que el juego casi se limita a perseguir para matar sin más.

Te presentamos cómo diplomarte sin ir a clase.

Ábrete un futuro mejor.

CEAC 2000 es el nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada, para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.

Cursos garantizados por CEAC. Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

Pídenos información de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo especial de bienvenida.

CURSOS

- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Director de Ventas*
  - *Gestión de Comercios*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Gestión PYMES*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
  - *Técnicas de Estudio y Lectura Rápida*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *dBase*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Lotus 1-2-3*
  - *Windows 95*
  - *Windows 3.1*
  - *WordPerfect*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Decoración*
  - *Educación Infantil*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
  - *Vídeo*
- **Ocio:**
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Dibujo Artístico*
  - *Dibujo Humorístico*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*
- **Profesionales en:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Climatización*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Chapa y Pintura*
  - *Delineación de Construcción*
  - *Delineación General*
  - *Delineación Mecánica*
  - *Electricidad*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánico de Automóviles*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

OBSEQUIO. Un bolígrafo ecológico.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada gratuitamente y sin compromiso del Curso de** _____ **que recibiré junto con el bolígrafo ecológico.**

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____

Nº ___ *Piso* ___ *Puerta* ___ *C.P.* _____ *Población* _____

Provincia _____ *Teléfono* _____

F. nacimiento _____ *Profesión* _____

Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

1K701

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala a CEAC, *c/Aragón, 472. 08013 Barcelona.*

Aquellos días oscuros

Last Rites

En un mundo infernal en donde la oscuridad ha instalado su reinado, sólo un pequeño grupo de infiltrados podrá restablecer el orden para una nueva generación. El camino será difícil, pero la recompensa espera al final... de un estrecho pasillo.

En el siglo XXI las cosas han cambiado tanto que hasta las ciudades se han visto influenciadas por esas corrientes ocultistas de finales del siglo anterior. El fin del mundo, los desastres de las guerras... La muerte y la corrupción más orgánica invaden las ciudades dando lugar a la proliferación de una variante de la raza humana: los zombies. Estos muertos vivientes llevan asolando regiones enteras del planeta desde hace siglos, pero es en esta era cuando viven su época dorada contaminando y conquistando las ciudades. Sólo unos pocos humanos han sobrevivido al contagio y ellos serán los encargados de resolver los problemas más inmediatos referentes al restablecimiento del antiguo régimen de bienestar.

Misiones

El juego está dividido en diferentes misiones de cuyas circunstancias serás informado puntualmente al comienzo de cada nivel. Acotar determinadas zonas residenciales para restablecer suministros o puestos avanzados desde los cuales combatir al enemigo, o tomar centros comerciales para implantar bases operativas desde donde actuar, son algunas de las misiones establecidas. Naturalmente todo consiste en una sola habilidad principal como es matar a todo bicho medio–viviente, y otras secundarias como son evitar los intentos de asesinato de tus enemigos o el hecho de tener que orientarte en oscurísimos laberintos que no hacen sino sacarte de quicio hasta límites insospechados.

Cómo no, los omnipresentes interruptores que deberás conectar bien para activar generadores de potencia, abrir puertas o activar ascensores. Pero mientras tú te ocupas de esos menesteres, tendrás junto a tí a un grupo de élite al cual podrás rebajar habilidades si crees que el asunto está resultado demasiado fácil para tus posibilidades. Por contra, podrás aumentar la dificultad intrínseca del juego dejando en paz a tus soldados.

Armas

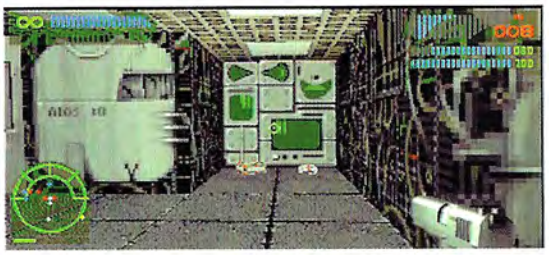
Para enfrentarte a esos horrores descritos anteriormente, dispondrás de diversas armas de fuego y una en concreto de "más fuego" que las otras, puesto que se trata de un lanzallamas sólo efectivo en determinados casos. Los zombies necesitarán más de un tiro en todas sus variantes para desaparecer del mapa por lo que te aconsejo disparar desde lejos ya que si alguno de tus compañeros ha muerto y los atacantes son varios, pueden llegar a herirte.

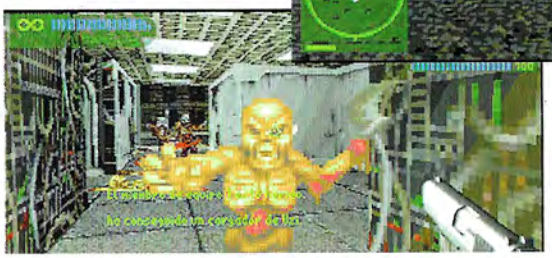
No puedo olvidar los letales ataques de armas más potentes como pueden ser las defensas de la ciudad que, si bien no son totalmente operativas, siguen funcionando: unos pocos disparos sobre ti y serás un montón de huesos calcinados.

En otro orden de cosas no hay mucho que hablar del juego, que no es sino una pobre forma de ver el mundo de las tres dimensiones. Los oscuros gráficos que ocultan el verdadero nivel de detalle del juego –y encima tiene una opción que te permite bajarlo aún más– son un

Precio: 2.990
Requerimientos: Pentium 75Mhz, 16 Mb de RAM, 500k de memoria libre, 16 Mb de disco duro libres, MS-DOS 5.0 o superior, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia

La muerte y la corrupción más orgánica invaden las ciudades dando lugar a la proliferación de una variante de la raza humana: los zombies





socorrido sistema "passepartout" que con la excusa del miedo que provoca un callejón oscuro pretende decirlo todo en cuanto a suspense se refiere.

Y es que se trata de un nuevo doom que ataca en marzo para consolidar la tan extendida teoría de lo bajo que puede llegar a caer una gran idea cuando sus influencias son contaminadas por empresas realizadas sin el menor entusiasmo –al menos uno que no sea comercial– Pobre en su planteamiento y en el desarrollo de la acción, no por ser este juego más complicado será un mejor reto para quienes lo prueben. En estos últimos meses hemos sido testigos de lo que verdaderamente significa la palabra calidad y cualquier otra cosa no merece siquiera un poco de atención –si bien es cierto que no hace falta tener que superar a Quake para lograrlo–.

El truco es...

No intentes disparar a las ratas del metro, evitalas cuanto puedas porque los disparos hacen que tu avance se detenga el instante justo que ellas necesitan para atacar. En ocasiones ocurre lo mismo con los zombies que saturan los lugares donde estés desarrollando tu misión.

Calificación

Last Rites

Pros: El nivel de dificultad no está mal y los complejos diseños de los laberintos hacen pensar al jugador.

Contras: El ambiente resulta extremadamente oscuro, los gráficos no son muy buenos y el interfaz es complicado por lo agobiante que resulta manejar el ratón. Puedes estar dando vueltas en una mareante habitación durante mucho tiempo sin sacar conclusión alguna de provecho y la música, aunque variada, es mediocre. El precio, aún siendo reducido, resulta excesivo para lo que ofrece.

Sangre, sudor y hierro

Alpha Storm

Un nuevo 3D en las profundidades del espacio se suma al infinito. ¿Los laberintos? En el interior de las naves.

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 60 MHz (Recomendado 120), 8 Mb de RAM (Recomendado 16), Windows '95, SVGA, CD ROM 2x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

El juego es un Doom con elementos estratégicos y componentes poco habituales en este género, tales como batallas entre naves al margen del recorrido principal de la trama –tan familiar–. En definitiva se trata de solventar un enfrentamiento frente a las razas que amenazan tu supervivencia en el universo conocido. Para ello tendrás que mejorar poco a poco tu nave, la cual por sí sola no dispone de medios bastantes que le permitan defenderse ante algunos de los ataques de mayor potencia. A los mandos de tu prototipo podrás usar varias pantallas con importantes datos tales como el control de navegación solar, el control de combate espacial, la pantalla del escáner, el mapa de tu nave, el sistema de teletransporte a otros ingenios o el control de diagnóstico de sistemas; todos ellos elementos de estrategia pura.

Conquistando naves enemigas y bases tanto en tierra como en el espacio, encontrarás elementos suficientes para mejorar tus defensas y medios de ataque y convertir tu nave en una verdadera máquina de destrucción. En el momento de la victoria, podrás explorar los interiores de las piezas cobradas al enemigo robando los recursos que encuentres dentro y que puedan servir tus intereses.

Se trata en definitiva de una experiencia en 3D basada en un juego de estrategia cuyas posibilidades se limitan a diez y siete tipos de guerreros a los cuales tendrás que enfrentarte. Dispondrás de varias decenas de naves alienígenas diferentes, así como de bases planetarias. Más de ochenta armas y accesorios con los que mejorar tu nave te están esperando. No obstante este reguero de posibilidades, habrá pocas sorpresas que te dejen sin habla en un juego que vuelve con algunas modificaciones sobre un tema tan traído y llevado.

Calificación

Alpha Storm

Pros: Incluye fuertes dosis de elementos estratégicos y variaciones de juego tales como combates entre naves al margen de los gráficos habituales, aunque interconectados con la trama principal; circunstancia poco usual en lo que a sus predecesores se refiere.
Contras: Sobre todo y ante todo poca originalidad independientemente de la diversión que el juego pueda reportar al usuario. Las excelencias de los gráficos –aparte las animaciones– no son brillantes. La música y efectos de sonido convencionales.

El truco es...

Utiliza los agujeros de lombriz para moverte por el hiperespacio y busca en la pantalla de navegación la mejor forma de moverte a través de la galaxia. Normalmente para llegar hasta un punto necesitarás superar los intermedios: comprueba primero si hay vida o naves en esos sistemas.

Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador

1. JUEGO REGALO: "Simon the sorcerer"
2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"
3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"
4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"
5. JUEGO DE REGALO: "RingWorld"

6. JUEGO DE REGALO: "Blue Force"
7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"
8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"
9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"
10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"

11. JUEGO DE REGALO: "French Revolution"
12. JUEGO DE REGALO: "Far West"
13. JUEGO DE REGALO: "Final Duel"
14. JUEGO DE REGALO: "La Luz del Drúida"
15. JUEGO DE REGALO: "Acabas el Oscuro""

16. JUEGO DE REGALO: "TwinFire"
17. JUEGO DE REGALO: "Bridge De Luxe"

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A.
Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		

Nombre Edad
Empresa CIF/DNI
Dirección
Población Provincia
C.Postal Telef. Profesión

FORMA DE PAGO:

- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso

Las hormigas también juegan al rugby

International Rugby League

EA Sports ha vuelto a la arena del entorno PC, y lo ha hecho con uno de sus últimos juegos deportivos. International Rugby League es, como podrás imaginar, un juego de rugby que se ha apartado del estilo de juego de otros desarrollos para ofrecer un producto sin demasiadas pretensiones.

El rugby es un bonito deporte que, a pesar de estar tremendamente arraigado en países tales como Francia o Inglaterra, nunca ha disfrutado de gran aceptación en nuestro país. Muchos de estos juegos son una auténtica joya de la programación lúdica, pero su distribución es difícil en un país que vive con y para el fútbol. Es por ello que, a sabiendas de estos datos, es bastante sorprendente que las distribuidoras lancen cada cierto tiempo juegos de este tipo, pero en fin.... iremos al grano.

Enanitos de colores

Si los simuladores de fútbol se caracterizan por sus múltiples ángulos de cámara (FIFA 97, también de EA Sports, es un buen ejemplo), International Rugby League adolece, precisamente, de esta característica. Y tal es el grado que únicamente posee una vista, que la caja del juego define como 3D pero que sería más acertado nombrar como isométrica. Ni que decir tiene que este tipo de panorámica se suele usar cuando se desea obtener una visualización amplia de la zona de juego, y que limita enormenmente el aspecto gráfico de los objetos contenidos en la pantalla.

Los objetos, en el caso de International Rugby League, son los jugadores de rugby, y tan lejos se ha establecido la vista que éstos no son sino pequeños personajillos corriendo de un lado al otro; definirlos como "hormigas" es, por lo tanto, algo bastante acertado. El pequeño tamaño de los jugadores contrasta notablemente con el que poseen los personajes de otros juegos, cuyo tamaño suele ser bastante mayor y, por ende, su aspecto mejora además varios enteros.

¿Existe alguna característica que haya impedido a EA Sports crear unos jugadores más grandes? Francamente, todo apunta a que no. Podría argumentarse que en el rugby es necesario mantener una constante atención a la posición del resto de los jugadores del equipo, pero otro tanto sucede con los juegos de fútbol y sus gráficos son mucho mejores. Cierto es que en este tipo de juego los jugadores deben acompañar al que lleva el balón formando una línea y ligeramente más retrasados, pero no es una excusa válida. Aunque no pretendemos realizar una crítica peyorativa, este aspecto podría mejorarse.

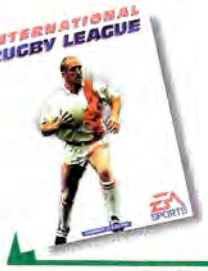
Competición

En International Rugby League existen varios modos de competición. Éste es uno de los mejores aspectos del juego, ya que añade el toque de variedad que el apartado gráfico no puede ofrecer. Es posible disputar partidos amistosos y de liga. Este último aspecto abarca muchos modos de juego distintos, desde competiciones ligueras en Europa y Australia hasta competiciones internacionales.

A diferencia de otros juegos similares, International Rugby League no permite variar ningún aspecto del juego que afecte a la simulación del rugby. Bueno, a fuerza de sinceros tan sólo existe uno: es posible jugar en modo arcade o simulación. Sin embargo, aquellos jugadores acostumbrados a variar alineaciones y establecer tácticas de equipo se quedarán un tanto desilusionados; no existe modo alguno de variar estos puntos, aunque siempre se puede acceder a una pantalla en la que se recogen las estadísticas de cada jugador.

¿Ambiente de competición?

Cada partido será poco menos que "retransmitido" por un locutor que, en perfecto inglés, narra aquello que ocurre sobre el césped. De tanto en tanto será posible observar en pantalla un pequeño vídeo que muestra a



Precio: 5.990
Requerimientos: 486 a 66 MHz, 8 Mb de RAM, MS-DOS 5.0 o Windows 95, SuperVGA Local Bus compatible VESA, 50 Mb de disco duro, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

un curioso personaje comentando alguna que otra jugada; este vídeo es de pequeño tamaño, dura escasos segundos y no aporta nada significativo a la espectacularidad del juego.

El público estará presente en el partido, y se escuchará por los altavoces la cacofonía de voces característica de los ambientes en los que se reúnen cientos de personas. El tono de este coro de voces no variará salvo en escasos momentos como, por ejemplo, cuando algún equipo consiga marcar. Por cierto, en este juego los jugadores son muy serios, y cuando marquen no celebrarán los puntos conseguidos. ¿No es un poco extraño? En definitiva, el ambiente del juego no ha sido recreado en el grado de detalle que cabría esperar.

Para finalizar, tan sólo resta apuntar que el juego incluye un manual que explica qué es el rugby y cuáles son sus fundamentos. Con el manual es posible tomar contacto con este deporte sin volverse absolutamente loco durante el juego, y es un acierto haber incluido este texto; como hemos mencionado anteriormente, el rugby es un deporte poco extendido, y se agradece que se distribuya junto con el juego una explicación sobre este deporte.

El pequeño tamaño de los personajes constrasta notablemente con el que poseen los personajes de otros juegos

El truco es...

Escoge en un principio la opción que te permite jugar partidos amistosos. De esta forma estarás preparado para participar más tarde en las distintas ligas incluidas en este juego.

Calificación

International Rugby League

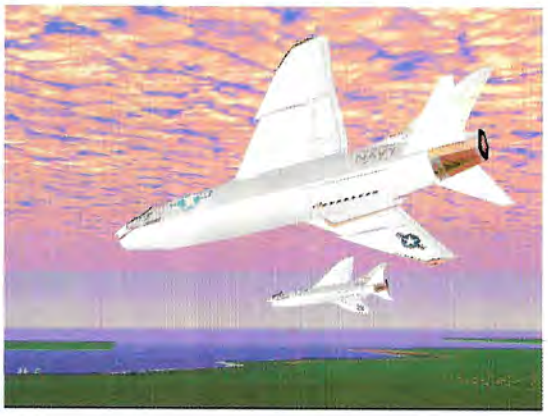
Pros: Si te gusta el rugby, al menos te entretendrá durante un tiempo.
Contras: Tan sólo existe un ángulo de cámara. Los jugadores son demasiado pequeños. No posee un apartado en el que se pueda variar la configuración, estrategia de juego, cambios, etc. del equipo. El juego no ha sido traducido al castellano.

La US. NAVY ataca de nuevo

U.S.Navy Fighters '97

Al igual que el buen vino, USNF 97 mejora con los años. Sin duda supera, en todos sus aspectos, a la anterior versión de este magnífico simulador, dándonos la posibilidad de volar en aviones no recreados anteriormente en unas situaciones nuevas, con nuevos enemigos, nuevos retos...

A diferencia de la mayoría de los simuladores, Electronics Arts y Jane's, al igual que sucedió en el ATF, nos brindan, de nuevo, la oportunidad de poder disfrutar de varios aviones dentro del mismo simulador. Esta vez no son aviones experimentales como sucedía en el ATF, sino aeronaves de última generación como el F-22 o el SU-33, así como auténticas "antiguallas" como puede ser el MIG-17. Pero no dispondremos de todos ellos cuando vayamos a realizar la misión, dependiendo de la campaña elegida, sólo podremos usar unos cuantos. Por ejemplo, en Vietnam sólo podremos usar el F-4 o el F-8.Eso sí, disponemos de una opción en el menú de inicio que nos permitirá, además de ver las características, fotos y alguna que otra película del avión, volarlo, pudiendo así disfrutar de cada aeronave sin más complicaciones que la de elegir cual.

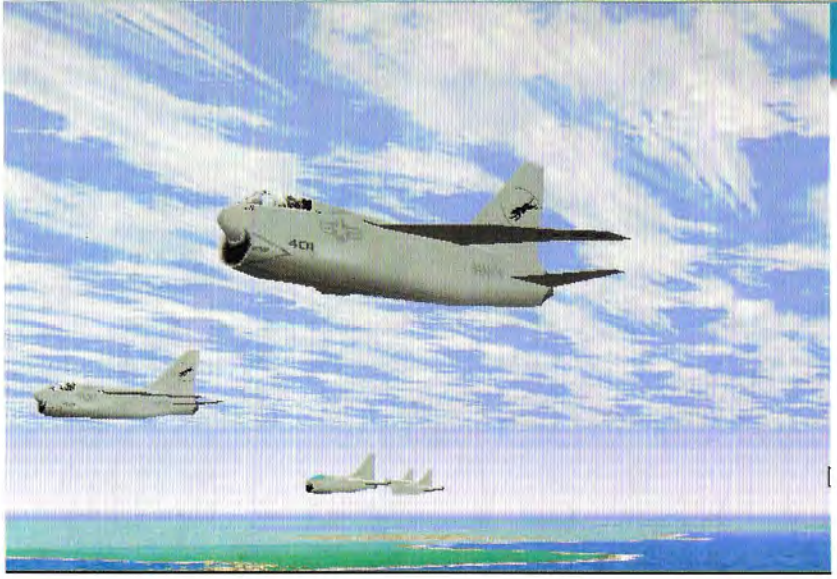


Al igual que en el ATF, EA / JANE'S han sabido recrear perfectamente los distintos aviones que nos podremos encontrar en USNF '97, tanto los que podremos volar como los que no. Cada avión tiene las insignias propias de cada fuerza aérea, del escuadrón al que pertenecen y muchos detalles más; lo único que se han dejado en el tintero, es el armamento. Con un simple vistazo, nos daremos cuenta que debajo de nuestro avión no cuelga nada, ni misiles ni bombas ni depósitos de combustible. La única manera de saber lo que llevamos es en el menú de armamento previo a la misión o cuando disparemos alguna de las armas.

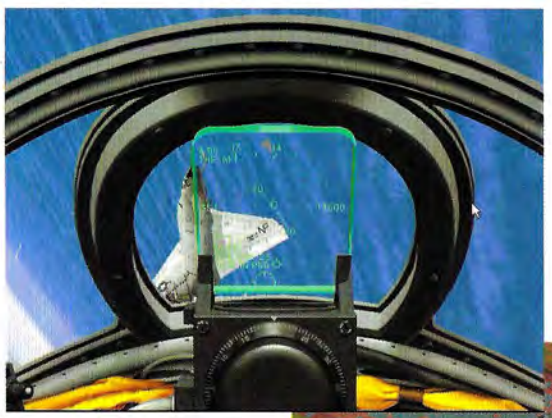
Como ya sucedía en sus simuladores anteriores, se ha recreado perfectamente el comportamiento tanto interior como exterior del avión. Cada uno de ellos vuela como lo haría en la realidad, incluso en el manual hay un capítulo llamado "Escuela en Tierra", donde se nos explicarán desde los principios físicos de porque el avión vuela hasta las maniobras de combate. En cuanto al interior, podremos escuchar las indicaciones de nuestro RIO (el operador de radio y otros sistemas), jadeos cuando hacemos una maniobra brusca, comentarios acerca del enemigo, avisos y un sinfín de observaciones; también podremos escuchar a nuestro 'ALA' que, al igual que nuestro RIO, nos hará comentarios e indicaciones, por supuesto todo a través de la radio.

Y como debe ser en un simulador de última generación, no podía faltar la indispensable cabina virtual, que nos permitirá tener un control absoluto de lo que ocurre a nuestro alrededor. Pero por si esto no fuera suficiente, dispondremos de las, ya habituales vistas exteriores.

Precio: 7.990
Requerimientos : Windows 95, Pentium 90, 16 MB de RAM, 40 MB de disco duro, CD-ROMx4, SVGA, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Electronic Arts/JANES'S
Distribuidor: Electronic Arts



Esta vez podremos disfrutar de aviones de última generación como el F-22 o el SU-33 junto a "antiguallas" como el F-4 o el F-8



mayor será la sensación de estar volando en un avión real. No sólo se necesitan unos buenos gráficos, sino también crear una atmósfera que nos meta en situación.

ver escenas de combates aéreos, ataques al suelo, etc.

El campo de batalla

Los hombres, desde el principio de los tiempos, han luchado entre sí con más o menos fortuna y con armas cada vez más sofisticadas. Ahora tenemos la oportunidad de volver al escenario de, probablemente, la guerra más impopular de todas, Vietnam.

El truco es...

Sigue la senda de vuelo asignada, no te salgas de ella, sólo así tendrás posibilidades de realizar la misión con éxito y vivir para contarlo.

Sin embargo, se echa en falta un panel de instrumentos en condiciones. Al igual que en el ATF, la carencia de un panel de instrumentos ha sido suplida por un conjunto de 9 ventanas, a través de las cuales recibiremos la información que necesitemos. Puede que sea más cómodo que un panel de instrumentos "normal", pero en el caso de que la resolución de la pantalla sea baja, nos molestará más que nos ayudará. Además un panel de instrumentos daría más realismo al simulador; en el ATF tenían excusa, casi todos los aviones eran experimentales, pero aquí todos son de sobra conocidos.

Entorno Visual

Desde siempre se ha intentado dar a los simuladores un toque de realismo. Cuanto mayor sea este ,

Sin duda alguna USNF 97 cumple ambos requisitos a la perfección. En cuanto a lo primero, todo absolutamente está detallado: aviones, barcos, explosiones, el terreno..., podremos incluso ver al oficial de señales dándonos indicaciones antes de ser lanzados al aire por la catapulta del portaaviones, o señales de donde "aparcar" el avión tras el aterrizaje. Todo ello acompañado, claro está, por una banda sonora, explosiones, gritos, disparos..., todo adecuado a las circunstancias.

En cuanto a lo segundo, se consigue mediante escenas de vídeo de hechos reales o de ficción, dependiendo de la campaña elegida. En la de Vietnam, podremos ver a Richard Nixon dirigiéndose al país durante la guerra de Vietnam; también podremos

Podemos volar en misiones históricas, ocurridas en aquella nefasta guerra y volver para comprobar con que clase de enemigos se la jugaban día tras día. Pero el pasado, pasado está, y por eso se incluyen dos campañas más, en las Islas Kuriles y en Ucrania. Ambas se sitúan en el futuro, o más bien en un presente cercano, en el año 1.997. Y por último, si todo esto nos parece poco, se incluyen dos editores de misiones con los que podremos crear desde una simple misión, hasta un mundo nuevo, con sus aliados, enemigos, meteorología, etc.

En resumen, un buen simulador con todos los ingredientes para hacernos disfrutar de lo lindo. Seguro que no defraudará ni a los aficionados más exigentes.

Calificación

U.S.Navy Fighters '97

Pros: Se recrean un gran número de aviones inéditos en el mundo de los simuladores, con un elevado nivel de detalle. La posibilidad de crear más misiones y mundos, aumenta la jugabilidad.

Contras: No hay paneles de control, dejando la simulación incompleta, además las pantallas multifunción que los sustituyen pueden llegar a ser muy molestas, sobre todo en las resoluciones más bajas.

Especial Top Secret

Kit de supervivencia

En nuestro empeño por hacer más plausible la diversión proporcionada por alguno de los juegos estrella -no confundir con jueces estrella- que han aparecido en las últimas publicaciones de Computer Gaming World, te ofrecemos a continuación los "atajos" que te permitirán -si no consigues terminarlos-, al menos disfrutar más aún de los juegos que ya conoces.

Blood (Shareware)

Para activar estos trucos deberás pulsar "t" antes de proceder a escribir los códigos que se desglosan a continuación:

nocapinmyass	Modo dios.
i wanna be like kevin	Modo dios.
capinmyass	Modo dios desactivado.
eva galli	Activar o desactivar para atravesar paredes.
goonies	Todo el mapa.
idaho	Todas las armas y municiones.
bunz	Todas las armas y municiones.
lara croft	Todas las armas y munciones ilimitadas.
hongkong	Todas las armas y municiones ilimitadas
montana	Todas las armas, municiones y objetos.
keymaster	Todas las llaves.
satchel	Todos los objetos.
griswold	Armadura al máximo.
spork	Salud a 200.
onering	Invisibilidad.
mario	Salto de nivel.
calgon	Salto de nivel.
clarice	Salud a 100.
mcgee	Combustión espontánea.
for Broussard	Sin armas, con la salud a 1 y borracho.
Sterno	
jojo	Modo borracho

Deadlock

Para activar los trucos que se te ofrecen a continuación, deberás pulsar en la pantalla de juego las teclas CTRL + F1 y aparecerá una ventana en donde podrás escribir.

Make it so	Incrementará tus créditos en 5.000 y los recursos en 100.
Frodo	Completa los proyectos que se investigan actualmente.
Gohti	Maximiza la población en un territorio.
Touche	Para visualizar las escenas de vídeo de algunos representantes de las razas.

Mega Race 2

Para usar los trucos que te ofrecemos a continuación, tendrás que teclearlos antes de activar el juego, estando aún en MS-DOS. Por ejemplo, si quieres velocidad, dinero y la visualización del mapa, deberás escribir: MEGARACE SPEED MONEY MAP, y a continuación pulsar ENTER.

Speed	Proporciona más rapidez a tu coche.
Money	Aparecerá en tu "cuenta corriente" la cantidad 99.999 para que compres sin reparos.
Map	Hará que un mapa del circuito sea visualizado en l esquina superior derecha de la pantalla.
Testprize	Te muestra la pantalla de premios: deberás reiniciar la máquina para detenerlo.
Nolance	Impide que el presentador de T.V. resulte demasiado pesado.
Game:	Salta la introducción y te traslada directamente al menú principal.

Scorched Planet

Para que estos trucos surtan efecto, deberás introducirlos durante la partida.

fatal	Pone al máximo las armas y munición de tu nave.
allah	Activa o desactiva la invencibilidad.
lava2	Te transporta a la misión 1, escenario 2.
lava3	A la misión 1, escenario 3.
gale1	A la misión 2, escenario 1.
gale2	A la misión 2, escenario 2.
gale3	A la misión 2, escenario 3.
croc1	A la misión 3, escenario 1.
croc2	A la misión 3, escenario 2.
croc3	A la misión 3, escenario 3.
heat1	A la misión 4, escenario 1.
heat2	A la misión 4, escenario 2.
heat3	A la misión 4, escenario 3.

Shattered Steel

Para activar los secretos más escondidos en Shattered Steel, deberás pulsar ENTER en el juego, escribir el truco que prefieras y volver a pulsar de nuevo ENTER.

Sólo dos consejos más: cuando deseas tener más armas, estas aparecen en el suelo, debiendo, por lo tanto, recogerlas para poder usarlas. Deberás tener cuidado con armas tales como el napalm o la bombas nucleares, ya que no eres inmune a ellas y sus explosiones pueden llegar a matarte.

SMITE	Destruye los blancos.
CAPONE	Generar Planet Runners aliados.
RODRIGO	Generar Flyers aliados.
HENCHMAN	Generar Planet Runners Shiva.
GONZALES	Más velocidad.
RAGNAROK	Te expulsa del interior del Runner.
RATSNEST	Md láser.
DINGLEBERRY	Hv láser.
BLIPPLEBLOOPS	Rpd láser.
BUMSAUCE	Hrpd láser.
CURVEDLINES	50mm.
BIGONES	70mm.
DOGAN	120mm.
FNORD	210mm.
TINKERBELL	Nova.
GFY	18 pack.
BCUA	L18 pack.
CGO	L8 pack.
KWAHAMOT	RO misiles.
FISHHEADS	IR misiles.
NAPALMINTHE-MORNING	Para lanzar napalm.
PYROTEK	Muchas explosiones o disparos.
CHERNOBYL	Atacar con bomba atómica.
STOOL	Mina.
EATMYSHORTS	Mortero.
IMOUTTAHERE	Terminar la misión con éxito.
LOCKANDLOAD	Reponer armas.
KICKSOMEBUTT	Paquete de 64 cohetes para láser pesado.

Contenido del CD

RALLY CHAMPIONSHIPS

Este mes te regalamos un emocionante juego de carreras de coches, con el que podrás participar en numerosas pruebas sobre diferentes terrenos que se complicarán con fenómenos atmosféricos como nieve o lluvia. Podrás poner a punto tu vehículo en el taller, comprar nuevas piezas e incluso un nuevo coche.

IMPORTANTE: DEBIDO A LOS REQUISITOS DE MEMORIA DE ESTE JUEGO, QUE FUNCIONA ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE BAJO MS-DOS, ES NECESARIO TENER EL ARRANQUE DEL SISTEMA OPTIMIZADO CON MEMMAKER O QEMM. CONSULTA LA SECCIÓN DE SERVICIO TÉCNICO EN ESTA MISMA PÁGINA PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

REQUISITOS MÍNIMOS

386/25 MHz, 4 MB de RAM (2 MB de memoria EMS), VGA, Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Ratón, Teclado.

INSTALACIÓN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM (por ejemplo, D:) y teclea GO. Debes seleccionar el tipo de procesador que más se aproxime a tu ordenador, la tarjeta de sonido y el directorio donde quieres instalar el juego. Cuando selecciones la tarjeta de sonido, se te pedirán los parámetros de la misma, valores que puedes encontrar en la línea SETBLASTER que encontrarás en el AUTOEXEC.BAT.

Si por algún motivo tienes que reinstalar el juego, elimina antes la instalación previa, ya que si el programa encuentra en el disco duro el directorio de instalación, no te dejará reinstalar hasta que lo elimines.

INSTALACIÓN WINDOWS 95

Este juego es para MS-DOS, así que selecciona el botón de INICIO, la opción APAGAR EL SISTEMA, y REINICIAR EL EQUIPO EN MODO MS-DOS. Si tu sistema no está optimizado con MEMMAKER o QEMM, tendrás que hacer un disco de arranque de MS-DOS. Para instalar el juego, sigue los pasos del punto anterior.

PARA JUGAR

Desde DOS, cambia al directorio RACE de tu disco duro (si has escogido el directorio por defecto) y teclea START. En la pantalla de las banderas puedes seleccionar el idioma del juego usando los cursores y el ESPACIO. Para seleccionar las diferentes opciones del menú (al que accederás pulsando ESPACIO varias veces), utiliza los cursores y el ESPACIO.

CONTROLES

Si utilizas teclado en lugar de joystick, estas son las teclas de control:
ESPACIO: acelerar
CURSOR IZQUIERDO: izquierda
CURSOR DERECHO: derecha
CURSOR ABAJO: frenar
CURSOR ARRIBA+ESPACIO: subir una marcha
CURSOR ABAJO+ESPACIO: bajar una marcha

Si seleccionas el cambio automático de marchas, no necesitarás usar los dos últimos controles.

F1 y F2 cambian el tamaño de la pantalla.
ESCAPE: salir al DOS desde el menú principal

MENU PRINCIPAL

Tipo de Juego: Práctica/Rally/Rally Mundial
Nombre del Jugador: 4 letras
Opción: pantalla de opciones
Start: empezar a jugar

Desde la Pantalla de Opciones puedes cambiar el tipo de control (teclado o joystick), el sonido (Música + Efectos o sólo Efectos), la caja de cambios (automática o manual) o volver al menú anterior.

JUEGO

Apareces en la pantalla del taller. Cuando empiezas una nueva partida, no tienes nada que reparar, y tampoco dinero para cambiar de coche, así que pulsa EXIT para jugar. Si has elegido el modo Rally, entonces tendrás 38,000 $ y tendrás que comprar y equipar un coche. Conseguirás más dinero ganando las carreras por debajo del tiempo mínimo requerido.

En la pantalla del taller puedes reparar el coche, cambiar los neumáticos o comprar un vehículo nuevo.

Dentro de cada circuito, encontrarás diversos objetos que te ayudarán.

PISTAS

Este juego es de habilidad, y por tanto no existe ningún sistema específico para superar los circuitos.

NO proporcionamos pistas por teléfono, ya que la línea que os ofrecemos es únicamente para soporte técnico.

SERVICIO TECNICO

Rally Championships es un juego exclusivamente para MS-DOS que necesita 2 MB de memoria EMS. Para lograr esta memoria, debes tener el arranque optimizado con MEMMAKER o QEMM, o en su defecto, una línea en el CONFIG.SYS como esta:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM
asumiendo que ya tienes el HIMEM.SYS en la primera línea del CONFIG.SYS.

En un principio debe funcionar sin problemas en cualquier sistema operativo MS-DOS 6.0 o posterior. Si tienes Windows 95, es mejor hacer un disco de arranque de MS-DOS con las especificaciones indicadas anteriormente.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE, así como los parámetros necesarios de QEMM o MEMMAKER. Cualquier otro dispositivo está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba a reiniciar el ordenador en modo MS-DOS. Si esto falla, inténtalo con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si el CD está sucio, limpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

- Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.
- Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

DEMO DE POD

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95, DirectX

Pentium: Abre la carpeta POD del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono WIN-POD.EXE para arrancar el programa.

MMX: Abre la carpeta POD del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono PODMMX.EXE para arrancar el programa.

Dentro de la carpeta POD del CD-ROM, encontrarás un archivo README.TXT con instrucciones del juego. Puesto que está en inglés, te ofrecemos un resumen de las teclas de control.

Teclas de control:

JUGADOR UNO EN MODO "SINGLE PLAYER"

F1: Ayuda de menú (sólo en menús)
F2: Vista 1 (exterior) / Vista 2 (interior) / Vista 3 (exterior)
F3: Tacómetro
F4: Millas por hora
F5: Radar
F6: Estado de daños
F7: Posiciones exactas
F8: Tiempo global/tiempos intermedios (modo Time Attack)

JUGADOR DOS EN MODO "SPLIT"

Insert: Vista 1 (exterior) / Vista 2 (interior) / Vista 3 (exterior)
Inicio: Tacómetro
RePág: Millas por hora
Supr: Radar
Fin: Estado de daños
AvPág: Posiciones exactas

TECLAS GENERALES

ESC: Salir/Pausa
Ctrl +Y: Empezar de nuevo
Ctrl +E : Ver otro coche (puedes ver a cualquier participante de la carrera pulsando el número correspondiente a su posición, por ejemplo, el 3 para el tercero).

VISTAS 1 Y 3

Ctrl + F: Zoom adelante Ctrl + V: Zoom atrás
Ctrl + G: Elevar cámara Ctrl + B: Bajar cámara
- y +: aumentar o disminuir el tamaño de la pantalla
Alt + Enter: Pantalla completa Alt + F5: Caja de texto (versión Pentium)
Alt + F7: Cambiar resolución
Alt + F8: Activar/desactivar cielo Alt + F9: Activar/desactivar fondo
Ctrl+D: Nivel de detalle (versión Pentium).
Nivel 0, poco detalle, nivel 3, detalle máximo (por defecto).
Ctrl+T: Visibilidad automática (versión Pentium)

MOVIMIENTO:

CURSORES: izquierda, derecha, acelerar y decelerar A: subir una marcha Z: reducir una marcha
Con dos jugadores, no es posible que ambos utilicen el teclado para el movimiento. Uno de ellos debe usar un joystick o un pad.

DEMO DE OUTLAWS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 60 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95, DirectX.

INSTALACIÓN:

Abre la carpeta OUTLAWS del CD-ROM y pulsa sobre el icono OUTDEMO.EXE. Se creará en tu disco duro una carpeta llamada OUTDEMO y se copiarán una serie de archivos. Una vez finalizado, abre el icono Mi PC del escritorio, haz una doble pulsación sobre el icono de tu disco duro C y busca la carpeta OUTDEMO. Ábrela y haz una doble pulsación sobre el icono de OLDEMO.EXE. Si quieres cambiar el modo de vídeo, pulsa el icono OLCFG.EXE.

Nota: No se puede cambiar la configuración de sonido en la demo mediante el programa OLCFG, ya que no hay banda sonora de CD en la demo, sólo en el juego comercial. Dentro de la carpeta OUTDEMO de tu disco duro, hay un archivo README.TXT con instrucciones

TECLAS DE CONTROL

CURSORES: izquierda, derecha, adelante, atrás
SHIFT: correr
ESPACIO: usar/abrir (puertas, palancas, etc.)
BLOQ. MAYUS.: modo lento
X: saltar/nadar hacia arriba
C: agacharse/nadar hacia abajo
ALT+DCHA.: esquivar/paso a la derecha
ALT+IZDA.: esquivar/paso a la izquierda
1-9: seleccionar arma
0: desarmar
CTRL: disparo principal
Z: arma secundaria
R: recargar arma
ESCAPE: menú
ENTER: seleccionar/usar objeto
TAB: mapa
L: activar/desactivar lámpara
+ y - aumentar/disminuir tamaño de pantalla
G: dejar objeto
F: vista libre (sin movimiento)
F+CURSOR: mirar en la dirección indicada
RePág: mirar arriba
AvPág: mirar abajo
5 (teclado numérico): centrar vista
ALT+T: subtítulos
ALT+P: pausa

Contenido del CD

Computer Gaming World

TOP SECRET INTERACTIVOS
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: 486/33 MHz, Windows, Ratón, SVGA 256 colores

Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI16 y TSI32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI16.

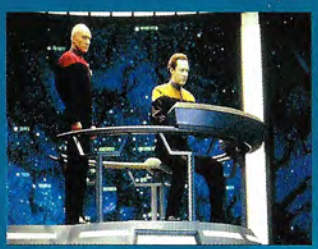
Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal.

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

NOTA: EN ALGUNOS SISTEMAS, DEBIDO A LA COMPARTICIÓN DE ARCHIVOS, PUEDE PRODUCIRSE UN ERROR DURANTE LA INSTALACIÓN. EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS, ESTO NO AFECTA AL FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA.

DEMOS NO INTERACTIVAS DE
STAR TREK: GENERATIONS Y STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY



WINDOWS 95
Requisitos Mínimos: Pentium 90 MHz, 8 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DirectX3
STAR TREK: GENERATIONS - Dentro de la carpeta GENERAT del CD-ROM, pulsa el icono GEN.EXE.
STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY - Dentro de la carpeta SFA del CD-ROM, encontrarás otra llamada WIN. Ábrela y pulsa sobre el icono WPLAY.EXE.

MS-DOS
Requisitos Mínimos: Pentium, 8 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido
STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY - Dentro del directorio SFA del CD-ROM, encontrarás otro llamado DOS. Entra en él y teclea MPLAY.

NOTA: LA DEMO NO INTERACTIVA DE STAR TREK: GENERATIONS ES SÓLO PARA WINDOWS 95. LAS DEMOS DE WINDOWS 95 EXIGEN HABER INSTALADO PREVIAMENTE MICROSOFT DIRECTX3.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN DE
MICROSOFT DIRECTX (sólo Windows 95)

ABRE LA CARPETA LLAMADA DIRECTX DEL CD-ROM Y HAZ UNA DOBLE PULSACIÓN SOBRE EL ICONO MARCADO COMO DXSETUP.EXE. SIGUE LAS INSTRUCCIONES DE PANTALLA. CUANDO LA INSTALACIÓN FINALICE, TENDRÁS QUE REINICIAR EL EQUIPO PARA QUE LOS CAMBIOS SEAN EFECTIVOS.

SI YA TIENES INSTALADO DIRECTX, EL PROGRAMA LO DETECTARÁ Y SÓLO REEMPLAZARÁ TU VERSIÓN SI ES ANTERIOR A LA SUMINISTRADA EN EL CD.

Diviértete volando con Flight Simulator

INCLUYE GRATIS:

Creador de aviones y aeropuertos

SENSACIONAL OFERTA

1.995

Ptas. (IVA Incluido)

Microsoft

ABETO EDITORIAL

De venta en quioscos y librerías o llamando al Tel.: (91) 661 42 11

Computer Gaming World

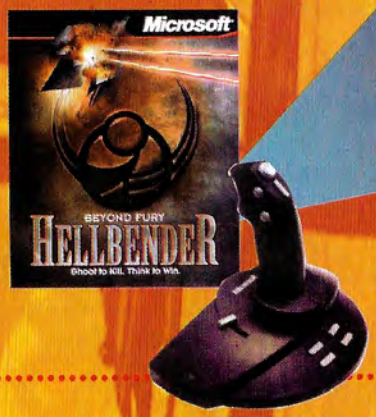
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 2 PACKS compuestos por un JUEGO HELLBENDER y un JOYSTICK SIDEWINDER.

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre

Apellidos Edad

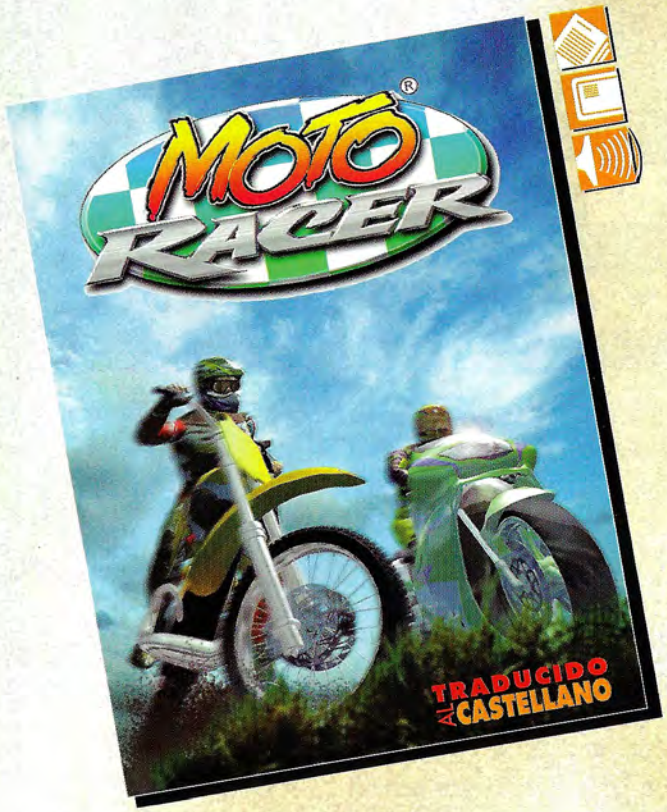
Dirección

Localidad C.P.

Provincia Teléfono ( )

La mejor forma de adquirir el mejor software

CENTRO MAIL



Moto racer

Disfruta del juego de carreras de motos más espectacular que jamás hayas visto. Podrás disfrutar de categorias tan espectaculares como alta velocidad, motocross, y muchas otra que te harán vibrar a tope y vivir toda la emoción de los mundiales de motos.

6.990

ELECTRONIC ARTS®

Need for Speed II

La segunda parte del popular programa Need For Speed causará furor entre los más adeptos a este tipo de género. La calidad gráfica y la suavidad de sus movimientos le hacen uno de los mejores candidatos para llegar a ser el número uno.

6.990

precios i.v.a. incluido

Gastos de envío:

- ***Correo***
  - *España* **400 pta**
  - *Resto (UE)* **1.000 pta**
- ***Transporte Urgente***
  - *España Peninsular* **750 pta**
  - *Resto España, Portugal y Andorra* **1.000 pta**

SEUR

Ven a tu Centro Mail más cercano o compralos en el teléfono

Manual Español · Pantalla Español · Voces Español

902·17·18·19

Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 30 LOTES DE PREMIOS CORRESPONDIENTES AL CONCURSO FLIYING CORPS PUBLICADO EN EL Nº16 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MARINO OLIVEROS DUEÑAS ..... ZARAGOZA
FRANCISCO JAVIER LOPEZ DIAZ ..... FERROL (CORUÑA)
FERNANDO CATALAN ARTOLA ..... CASTELLON
JOSE VICENTE MASCARELL MARTI ..... GANDIA (VALENCIA)
OSCAR LUIS LECHUGA GOMEZ ..... MALAGA
JUAN LUIS PEREZ AVENDAÑO ..... COSLADA (MADRID)
FRANCISCO JOSE PONS GARCIA ..... PATERNA (VALENCIA)
GEMMA MARCO LATRES ..... BARCELONA
IÑAKI GOLDARACEÑA GARBISU ..... PAMPLONA (NAVARRA)
CARMEN MIRIAM IGLESIAS GUTIERREZ ..... TARIFA (CADIZ)
CARLOS MANUEL JIMENEZ MONFERRER ..... VALENCIA
FERNANDO CALLES MATEOS ..... ZAMORA
NERE RUIA MARTIN ..... VITORIA (ALAVA)
FRANCISCO JOSE GUEMES SEVILLA ..... BURGOS
ANDRES MARTINEZ CARMONA ..... MADRID
SERAFIN ANTONIO GARCIA GARCIA ..... GIJON (ASTURIAS)
JACINTO PARDO GARCIA ..... CHIPIONA (CADIZ)
JUAN DIAZ TRUJILLO ..... L´HOSPITALET (BARCELONA)
ANTONIO MONTALBAN FERRER ..... AGUILAS (MURCIA)
LUIS FERNANDO JAIME TORO ..... HUESCA
OMAR RUIZ COSIO ..... LEON
JOSE MIGUEL PICAZO CABAÑERO ..... MADRIGUERAS (ALBACETE)
JESUS REVIEJO FERNANDEZ ..... CIUDAD REAL
FERNANDO CERRO LEDO ..... BADAJOZ
ROBERTO GOMEZ NIETO ..... ERANDIO (VIZCAYA)
ELENA PREGO BUSTABAD ..... VIGO (PONTEVEDRA)
ARTURO DE LA PAZ LOPEZ ..... MADRID
CRISTIAN CAMPOS CURA ..... BARCELONA
MIGUEL GONZALEZ POBO ..... SANTANDER (CANTABRIA)
ANTONIO LOPEZ LORENTE ..... SEVILLA

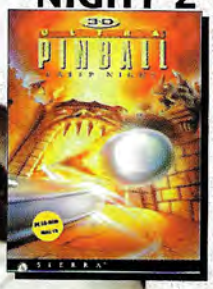
LOS GANADORES DE LOS 6 JUEGOS SPACE SIMULATOR CORRESPONDIENTES AL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº16 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

DANIEL REVILLA MARTINEZ ..... BURGOS
JOAQUIN COBOS DEL MORAL ..... JAEN
DIEGO RUIZ HERRERO ..... OVIEDO, ASTURIAS
DAVID MARTIN OLIVERA ..... MADRID
ADRIAN ANTA SANTANA ..... ASTORGA, LEON
SERGIO GARCIA PEÑARAMA ..... VALENCIA

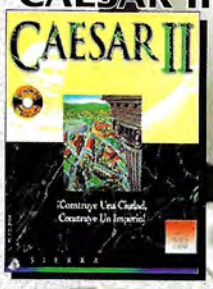
Nuevas aventuras al mejor precio en tu CENTRO MAIL

LIGHTHOUSE

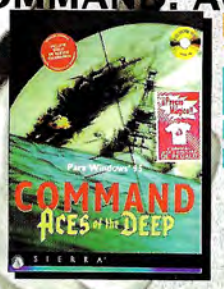
PINBALL CREEP NIGHT 2



CAESAR II

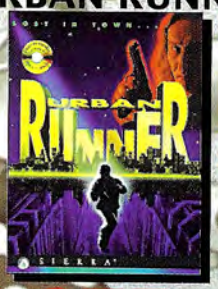


COMMAND: AOD

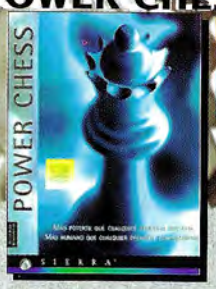


NASCAR II

URBAN RUNNER



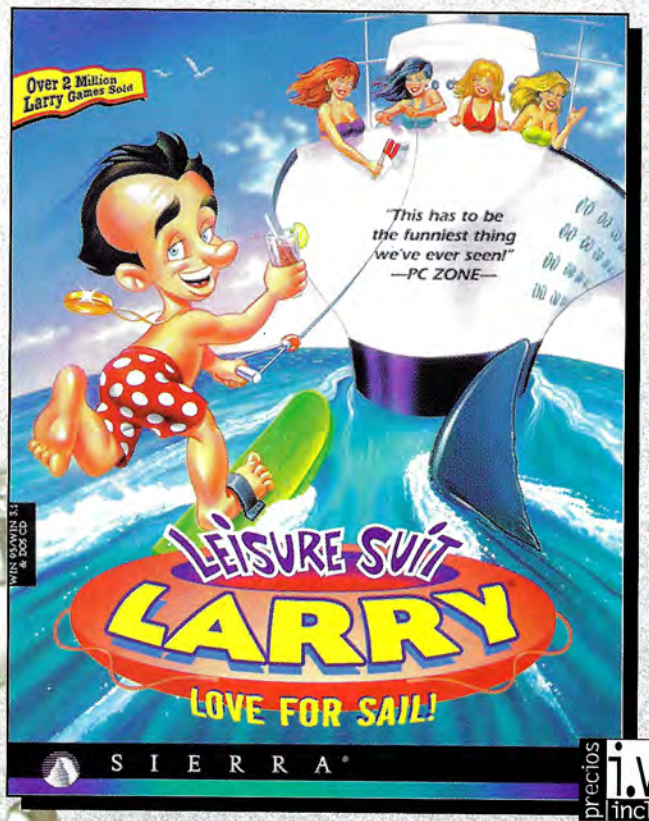
POWER CHESS



4.975 c/u

+

Camiseta de regalo



¡Un 10 en cualquier escala decimal mundial! Buscadlo en la zona "caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus habilidades.

4.975

+

Camiseta Larry de regalo

Cómpralo en tu CENTRO MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Angel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆642 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenís, 5 ✆976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimentos, 549 L.237 ✆371 13 16

Para envíos a domicilio llama al teléfono

Gastos de envío 300 pta por correo • 500 pta por agencia de transportes

Manual Español · Pantalla Español · Voces Español · Manual Inglés · Pantalla Inglés · Voces Inglés

902·17·18·19

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	The Dig	Erbe
3	Toonstruck	Virgin
4	Simon the Sorcerer 2	Erbe
5	Broken Sword	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	Z	Virgin
3	Command & Conquer	Virgin
4	Civilization II	Proein
5	Caesar II	Coktel

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Duke Nukem 3D	Friendware
3	Quake	N.S.C.
4	Doom II	Erbe
5	Worms	Arcadia

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Fútbol 4.0	Dinamic
4	PC Basket 4.0	Dinamic
5	FIFA Soccer 96	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	EF-2000	Arcadia
3	Top Gun	Proein
4	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts
5	Silent Hunter	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider	Proein	ACC.
2	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
3	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
4	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
5	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
6	Z	Virgin	EST.
7	Quake	New Soft. Center	ACC.
8	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
9	The Dig	Erbe	AV/R.
10	Command & Conquer	Virgin	EST.
11	Civilization II	Proein	EST.
12	Doom II	Erbe	ACC.
13	Grand Prix 2	Proein	SIM.
14	Toonstruck	Virgin	AV/R.
15	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
16	Broken Sword	Virgin	AV/R.
17	D	Arcadia	AV/R.
18	Congo	CIC	AV/R.
19	Caesar II	Coktel	EST.
20	EF-2000	Arcadia	SIM.
21	Alone In The Dark III	Erbe	AV/R.
22	Worms	Arcadia	ACC.
23	The Neverhood	Erbe	AV/R.
24	PC Fútbol 4.0	Dinamic	DEP.
25	Top Gun	Proein	SIM.
26	Phantasmagoria 2	Coktel	AV/R.
27	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
28	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
29	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
30	Ripper	Proein	AV/R.
31	Bug!	Sega	ACC.
32	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
33	Dark Forces	Erbe	ACC.
34	Megarace 2	Proein	ACC.
35	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
36	Sonic CD	Sega	ACC.
37	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
38	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
39	Myst	Electronic Arts	AV/R.
40	Touché	Proein	AV/R.
41	A.T.F.	Electronic Arts	SIM.
42	Silent Hunter	Proein	SIM.
43	Virtua Fighter	Sega	ACC.
44	Rebel Assault II	Erbe	ACC.
45	Hexen	New Soft. Center	ACC.
46	Sega Rally	Sega	ACC.
47	Flying Corps	Arcadia	SIM.
48	Lighthouse	Coktel	AV/R.
49	Full Throttle	Erbe	AV/R.
50	Fifa Soccer 96	Electronic Arts	DEP.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

VIAJE A TRAVÉS DEL TIEMPO

Grandes temas

MULTIMEDIA

Patrimonio de la Humanidad en España | Doñana | Viaje de España | La Aventura del Pensamiento | Parques Nacionales | Fauna Española

Con la colección sorteamos 25 ordenadores Pentium Multimedia

La Colección Grandes Temas Multimedia le descubre nuestra historia, geografía, naturaleza, monumentos, costumbres y mucha más información.
Una obra audiovisual interactiva sin precedentes en España, en 6 entregas compuestas de un libro y un CD-Rom (obras completas).

TERCERA ENTREGA: DOÑANA, JOYA NATURAL DEL MUNDO

EDITORIAL AMERICA IBERICA

YA EN SU QUIOSCO

INDESMEDIA
INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO MULTIMEDIA, S.A.

IMAGEN LIMITE

¡ESPERAD A VER EL CERDO!

Acción TOTAL,

El doble de HUMOR...

La mitad de INTELIGENCIA.

REDNECK RAMPAGE™

3D REALMS

Distribuido por: Virgin INTERACTIVE

XATRIX entertainment

Interplay™ By Rednecks. For Rednecks.

© 1997 Xatrix Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Redneck Rampage es una marca registrada de Interplay Productions. Todos los derechos reservados.
Interplay es una marca registrada de Interplay Productions. Todos los derechos reservados.